ETT SAGAN OM RINGEN ÄVENTYR

VID DEN STORA FLODEN

ANDUINS VÅLNAD



ANDUINS VÅLNAD

Konstruktion: John Crowdis
Översättning: Åke Eldberg
Amerikansk redigering: Jessica Ney, Pete Fenlon
Svensk redigering: Johan Anglemark
Omslag: Angus McBride
Illustrationer: Darrell Midgette
Original: Håkan Ackegård
Produktion: Nils Gulliksson
Tryck: Tryckproduktion, Västerås, 1990

Scan: SpelaRoll
PDF: Jonas

Innehåll

1 Riktlinjer

1.1 Att hantera spelet

Rollspel liknar en levande bok där spelarna är huvudpersoner. Alla som deltar påverkar handlingen i en berättelse där det aldrig fattas äventyr. De skapar tillsammans ett nytt land och nya sagor.

Serien med Midgårdsmoduler är avsedd att vara ett verktyg för spelledare som vill leda rollspel som utspelas i J.R.R. Tolkiens värld, Midgård. Äventyrsmodulerna är kompletta och färdiga att användas antingen tillsammans med Sagan om Ringen — Rollspelet (SRR) eller Expert Drakar och Demoner (EDD). De innehåller beskrivningar av varje särskilt område och bör kunna användas med ett minimum av andra förberedelser. Vi lägger tonvikten på riktlinjer, inte på absoluta regler. Varje spelledare ska kunna utnyttja materialet på det sätt han själv önskar och göra alla de ändringar i det han anser vara lämpligt.

Äventyren i den här modulen har olika svårighetsnivå. Avsnitt 3 och 4 är lämpliga för nybörjare eller rollpersoner av rang 1–2. Avsnitt 5 är ett medelsvårt äventyr (rang 2–3), och avsnitten 6 och 7 kräver att rollpersonerna har nått rang 4–6.

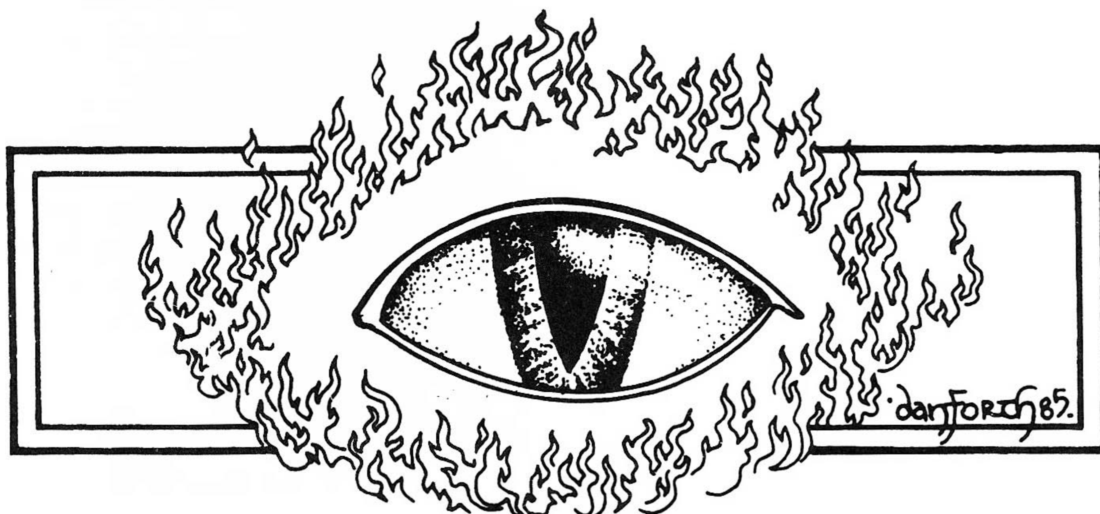
Varje äventyr beskrivs på samma sätt: (1) bakgrundsberättelse, (2) viktiga SLP, (3) området där äventyret utspelas, (4) rollpersonernas uppgift och hur den kan utföras, (5) sannolika eller möjliga möten och slumphändelser.

SL bör läsa igenom varje äventyr innan spelet börjar. När spelet börjar bör SL först titta på tabellerna för slumphändelser och varelser i slutet av häftet.

Professor Tolkiens verk

Alla äventyr är baserade på omfattande forskning och försök att nå upp till den höga standard som förknippas med Tolkiens böcker. Språkliga, kulturella och geografiska data ur böckerna har använts som grund. Vår tolkning har gjorts med stor noggrannhet och äventyren passar ihop i en logisk helhet. Iron Crown och Äventyrsspel avser inte att detta ska vara den enda eller den rätta tolkningen. Men vi hoppas att vi kan inspirera läsaren till fantasieggande rollspel med hjälp av vår beskrivning.

Kom ihåg att den bästa källan till information är professor Tolkiens egna verk. De posthumt utgivna böcker som redigerats av hans son Christopher, kan också kasta ljus över Midgårds värld. Våra äventyrsmoduler har konstruerats med utgångspunkt från Bilbo och Sagan om Ringen, men vi har också försökt se till att de inte ska strida mot någon av de andra källorna.



1.2 Termer

Följande förkortningar och termer används i alla Äventyrsspels Midgårdsmoduler.

1.2.1 Förkortningar

Egenskaper för rollpersoner

STY .... Styrka
STO .... Storlek
SMI .... Smidighet
FYS .... Fysik
INT .... Intelligens
PSY .... Psyke
PER*/KAR** ..... Personlighet/Karisma
UTS* .... Utseende

Speltermer

AB* .... anfallsbonus
abs** .... absorbering
EDD .... Expert Drakar & Demoner
FB* .... försvarsbonus
FM* .... fast manöver
FV** .... färdighetsvärde
gs .... guldstycke(n)
HP** .... hjältepoäng
KP* .... kraftpoäng
KP** .... kroppspoäng
ks .... kopparstycke(n)
m .... meter
min .... minut(er)
R* .... rang
r .... radie
rd .... rond
RP .... rollperson(er)
RM* .... rörlig manöver
RT .... rustningstyp
S** .... skicklighetsvärde
SL .... spelledare
SLP .... spelledarperson
SR* .... stridsrunda (rond)
SR** .... stridsrunda
SRR .... Sagan om Ringen — Rollspelet
ss .... silverstycke(n)
T .... tärning(ar)
tim .... timmar
T100 .... procenttärningar
*SRR, ... ** EDD

Midgårda termer

2Å .... Andra Åldern
3Å .... Tredje Åldern
4Å .... Fjärde Åldern

1.3 Din kampanj

Denna Midgårdsmodul kan användas tillsammans med Sagan om Ringen — Rollspelet eller Expert Drakar och Demoner. Eftersom de olika spelen har olika sätt att hantera strider, magiska formler och skapande av rollpersoner, har vi valt vissa gemensamma beskrivande termer för platser, folk, varelser och föremål.

Det finns stora skillnader mellan de två systemen när det gäller siffror som t ex egenskapsvärden, bonus och färdigheter — siffrorna hör ju ihop med en viss bestämd spelmekanik. Värden för rollpersoner och SLP anges därför på två sätt, med data till båda spelen.

2 SRR och EDD

Det går att omvandla data mellan SRR och EDD. Här följer några riktlinjer för hur man går till väga.

2.1 Färdigheter

För att omvandla SRRs färdighetsbonus till EDD-färdighetsvärden tar man den slutliga, summerade bonusen (inräknat nivåbonus, yrkesbonus, egenskapsbonus osv), dividerar den med 5 (avrunda nedåt) och adderar 2. Resultatet blir färdighetsvärdet för EDD. Gäller det EDD-färdigheter av kategori B (t. ex. Simma), dividerar man helt enkelt med 20.

2.2 Yrken

Tänk på att yrkesbegreppen har olika betydelse i spelen. I SRR medför yrket en strikt begränsning av rollpersonenas förmågor, medan yrket i EDD bara visar vilka färdigheter rollpersonen kan ha lärt sig innan han kommer i spel. Vi har använt Yrkestabellen som en riktlinje, men inte följt den slaviskt. Munkar (EDD) finns inte i Midgård. Köpmän (EDD) kan motsvaras av många olika yrken i SRR.

Yrkestabell

SRR	*EDD*
Krigare	Krigare, stråtrövare, pirat/sjöfarare, riddare
Spejare	Tjuv, jägare
Utbygdsjägare	Jägare, stråtrövare
Andebesvärjare	Magiker, lärd man
Trollkarl	Magiker, lärd man
Bard	Gycklare

2.3. Grundegenskaper

Grundegenskaperna står för ungefär samma saker i de båda spelen. PERsonlighet i SRR motsvaras av KARisma i EDD. STOrlek finns inte i SRR och UTSeende finns inte i EDD. Magikers SRR-rang brukar adderas till deras PSY i EDD.

Använd gärna den här omvandlingstabellen för att konvertera grundegenskapsvärden mellan systemen.

Omvandlingstabell

SRR	*EDD*	*SRR*	*EDD*
102*	20*	50-64	11
101	19	35-49	10
100	18	25-34	9
98-99	17	15-24	8
95-97	16	10-14	7
90-94	15	5-9	6
85-89	14	3-4	5
75-84	13	2	4
65-74	12	1	3

*För högre värden, räkna vidare uppåt (103/21, 104/22, osv)

2.4 Magi

De båda magisystemen är så totalt olika att det är omöjligt att göra några begripliga regler för konvertering. Vi har försökt använda sunt förnuft och rekommenderar varje SL att göra detsamma. I EDD kan endast magiker använda magi, vilket medför att SRR-personer som inte är trollkarlar eller andebesvärjare förlorar alla besvärjelselistor vid konvertering.

Några saker att tänka på i fråga om EDD:

- I Midgård är magi någonting mystiskt och okänt för de flesta. De få som utövar magi gör det i det fördolda för att inte dra till sig uppmärksamhet från de mycket mäktiga varelser som finns i världen. Minns Gandalfs ord vid Caradhras: "Jag har skrivit 'Gandalf är här' med tecken som alla kan läsa, från Vattnadal till Anduins utlopp."
- Dugliga trollkarlar är ytterst sällsynta i Midgård. Eventuellt bör man helt förbjuda spelarna att ha rollpersoner som är magiker. Om du inte gör det bör du i alla fall dubblera alla

kostnader för att lära sig magiskolor och besvärjelser. Eventuellt kan man sätta gränser på högsta färdighetsvärde i magiskolor och högsta skicklighetsvärde för besvärjelser.

2.5 Träffbonusar

I Sagan om Ringen — Rollspelet är väldigt många ickemagiska vapen och rustningar väl balanserade, eller på annat sätt skickligt tillverkade. Den enda motsvarigheten till detta i EDD är om en erkänd mästare (Hantverk B5) har tillverkat vapnet. I denna modul anges ingen EDD-bonus för sådana vapen, men om SL vill så kan vapen och rustningar med mellan +5 och +20 (SRR) ha +1 i skada/BV eller abs i EDD.

2.6 Exceptionella SLP

I Midgård finns det en del exceptionella, heroiska personer som har en rang på 11 eller mer (SRR), dvs. mer än vad spelarrollerna kan ha, alternativt grundegenskapsvärden som är ouppnåeliga för dem (EDD). Orsaken till detta är att om rollpersonerna blir för mäktiga skulle de kunna förändra Midgårds historia, vilket sällan är önskvärt. Vad skulle hända om det plötsligt fanns en spelare vars rollperson är en mäktigare magiker än Gandalf? Konsekvenserna vore oöverskådliga.

När det gäller EDD råder vi SL att begränsa vad man kan göra med hjältepoäng (HP). En rollperson bör inte få höja sina grundegenskaper utöver vad som är högsta möjliga tärningsresultat. En människa bör alltså inte kunna ha grundegenskaper över 18. Vidare får en hjälte inte automatiskt sin KAR höjd till 19.

Spelares EDD-magiker bör inte få höja sin PSY till högre värden än rasens högsta möjliga tärningsvärde. Mänskliga magiker bör alltså inte få högre PSY än 18, oavsett omständigheterna.

2.7 Svårighetsgrader

När man ska använda en färdighet finner man på många ställen en notering om hur svårt det är att utföra handlingen. Denna modifikation är inte alltid angiven för EDD. Här följer en tabell som visar hur det påverkar bonusen i SRR och CL i EDD

Svårighetsgrader

Grad	*SRR*	*EDD*
Rutin	+30	+2
Mycket lätt	+20	+0
Lätt	+10	+0
Normalt	±0	±0
Svårt	–10	–2
Mycket svårt	–20	–5
Extremt svårt	–30	–10
Vansinnigt	–50	–15
Absurt	–70	–20

2.8 Valuta

Mynten i Midgård har andra värden än de vanliga i EDD. Vidare finns det fler sorter. Mynttabellen här nedan visar växlingskurserna. Den uppmärksamme märker att varupriserna i SRR-reglerna och EDD-reglerna inte alltid följer dessa kurser. Det beror helt enkelt på att spelkonstruktörerna har olika åsikter om vad saker och ting kostar. Skillnaderna har ingen avgörande inverkan på spelet. Följ därför prislistorna i det spel du använder.

Mynttabell

Midgård	*Expert*
1 mithrilstycke	1000 gm
1 guldstycke	10 gm
1 silverstycke	1 gm
1 bronsstycke	1 sm
1 kopparstycke	1 km
1 tennstycke	0,1 km

3 Flodens vålnad

Anduin är Midgårds längsta flod. Den rinner upp vid Grå Bergen, passerar Rhovanions vildmark, flyter genom Rohan, förbi Osgiliath, Minas Anor, Pelargir och når slutligen Belfalasbukten. Den ruvar på många hemligheter och fyller en central plats i livet för människorna som bor vid dess stränder.

Byn Bar-en-Tinnen ligger i Harithilien, tio mil nedanför Minas Anor. Här ankrar stundom handelsfartyg. På platsen förenar sig floden Tinnen med Anduin. Många av berättelserna om Anduin kommer från de små byarna och städerna utmed dess stränder, och Bar-en-Tinnen är inget undantag. Historier om vålnader och monster har roat och skrämt befolkningen i århundraden. Bar-en-Tinnen är centrum för det här äventyret och de tre följande.

3.1 Den flytande hemsökelsen

Bar-en-Tinnen har legat vid Anduins östra strand så länge någon kan minnas. Överskuggad av några av de största städerna i Midgård har den lilla orten inte blivit särskilt bemärkt. Människorna i Bar-en-Tinnen är mestadels hederliga. Byn är dels en handelsplats för lantbefolkningen i området, dels en rastplats för dem som färdas uppför och nedför floden. Livet här är fridfullt, men på sistone har man oroats av hemska historier om en mystisk uppenbarelse som visat sig ute på flodens vatten.

En kväll hade Farahail, ortens skräddarlärling, svårt att sova. Han bestämde sig för att ta en midnattspromenad utmed flodstranden. När han kom ned till vattnet steg en sval dimma upp från floden, och strandbanken sveptes in i ett grått dis. Farahail tog en rätt lång promenad, men plötsligt skymtade han ett onaturligt ljussken i dimman. När han kom närmare såg han två mörka skepnader som rörde sig ute på vattenytan. De försvann snabbt, men Farahail kände sig oroad och kunde inte sova den natten. Sedan dess har hela byn talat om de underliga vålnaderna på Anduin.

Efter en vecka full med skvaller och rykten har många olika versioner av berättelsen kommit i omlopp. Reaktionerna varierar mellan likgiltighet, oro och rädsla. Några av byns äldste stämplar Farahails berättelse som ett barnsligt påhitt och rekommenderar alla att ignorera dessa "orosstiftande lögner". Många diskuterar fortfarande fantomerna på floden, men allt fler avfärdar historien som en synvilla.

"Spöket" är i själva verket en man vid namn Raenar. Han uppträder som hantverkare men är i själva verket spion åt Dödsbesvärjaren i Dol Guldur. Raenar är utsänd för att tjäna som färjkarl och hjälpa Mordors hantlangare över floden. Han har bott och arbetat i Bar-en-Tinnen i flera månader, och det var en ren händelse att Farahail råkade få syn på honom förra veckan, när han hjälpte en av Mordors tjänare, magikern Erdae, över floden. Raenar bor utanför byn i en liten stuga. Han är känd som en skicklig båg- och pilmakare.

Farahail är övertygad om att han verkligen såg spöken på floden, och anstränger sig desperat för att bevisa det för byns äldste. Han funderar på att be några resande äventyrare om hjälp.

3.2 SLP

Bar-en-Tinnens läge har gett upphov till ett samhälle med stor blandning av kulturer. De flesta av invånarna är dúnedain av blandad härkomst. Här följer beskrivningar av de viktigaste i äventyret.

3.2.1 Skräddare Farahail

Farahail är nitton år gammal, pojkaktig och storögd. Håret är brunt och ganska långt. Han tillhör Gondors vanliga befolkningstyp med starka väströna drag, och är medellång, 173 cm. Farahail arbetar som skräddare men är också känd som en god sångare och historieberättare. Han är inte feg, men vet mycket väl att han inte är någon kämpe, och föredrar att smyga undan när det är fara å färde. Han är en dynamisk person som lätt

blir entusiastisk och upphetsad av småsaker. Det är delvis därför som byns äldste har avfärdat hans berättelse som ett pojkaktigt påhitt.

Skräddaren är övertygad om det han sett, men större delen av befolkningen i övrigt gör som de äldste säger och struntar i honom. Farahail skulle gärna be främlingar om hjälp att bevisa att han talar sanning, om han hittade några som verkade lämpliga.

3.2.2 Raenar, Mordors tjänare

Raenar är en lång, välvårdad man i trettiofemårsåldern. Han härstammar från de svarta númenorerna, och klär sig helst diskret för att inte dra till sig uppmärksamhet. Raenar sändes hit för ett år sedan, för att öppna sin affärsrörelse och bli ett bekant ansikte i byn. Hans egentliga uppgift är att forsla Fiendens spioner fram och tillbaka över floden. Han gör sina resor en eller två gånger i veckan. Han har givetvis hört Farahails berättelse och förstår vad denne måste ha sett. Skulle någon försöka hjälpa skräddaren kommer Raenar att hindra det om han kan.

Raenar är stolt över att tjäna Mörkrets Herre. Han är intelligent och listig, och skyr inga medel för att bevara sin hemliga identitet. På dagarna är han sysselsatt med att tillverka bågar och pilar i sin verkstad, som heter "Grå Fjädern". Där får han också kontakt med de personer han forslar över till Gondor.

Färjkarlen använder en välgjord sammansatt båge (+15). Hans bostad ligger utanför byn och bara hundra meter från floden. Innanför dörren hänger en svart kappa (SRR: +10 på FB och Smyga/gömma sig, EDD: Om SL vill så kan den ge +4 på Smyga och Gömma sig). Nere vid stranden har han en roddbåt dold i vassen. Den ensamma åran är specialgjord för att ro tyst.

Raenar handlar intelligent och logiskt, och blir därför en svår motståndare. Han är en skicklig skytt och tvekar inte att döda den som kommer hans hemlighet på spåren.

3.2.3 Talman Idrazor

Idrazor är en mild, konservativ gammal man som har bott i Bar-en-Tinnen i hela sitt liv. Han har varit en av byns talmän i över tjugo år, och är nu den mest ansedde medlemmen av rådet. Hans åsikter väger tungt. Det fårade ansiktet och det grå håret vittnar om vishet, men också om envishet. Han blir irriterad av dåraktiga unga män (som Farahail), som hetsar upp befolkningen med vilda historier och blir vilda av småsaker. Idrazor är åttio år gammal, men hans vilja är obruten och hans kropp förvånansvärt stark.

Talmannen klär sig fint och bor i byns största hus. Han bär en käpp skuren ur culvorn (S. "rödträ"), på vars silverknopp Minas Anors sigill finns ingraverat. Käppen fick han i gåva av konungen, som tack för lång och trogen tjänst. Idrazor är änkling sedan femton år och bor ensam med sin betjänt, Jeirn.

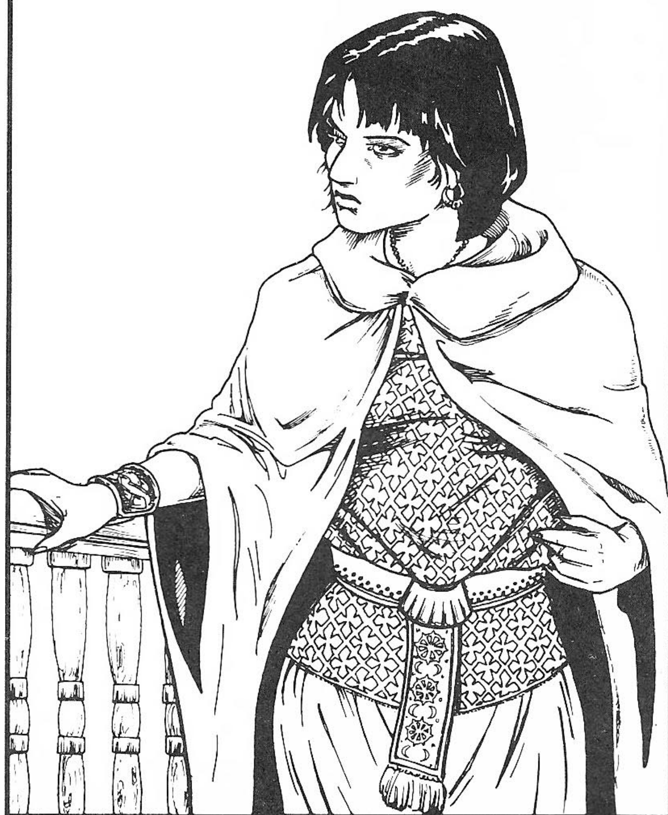
3.2.4 Spionen Ebarthon

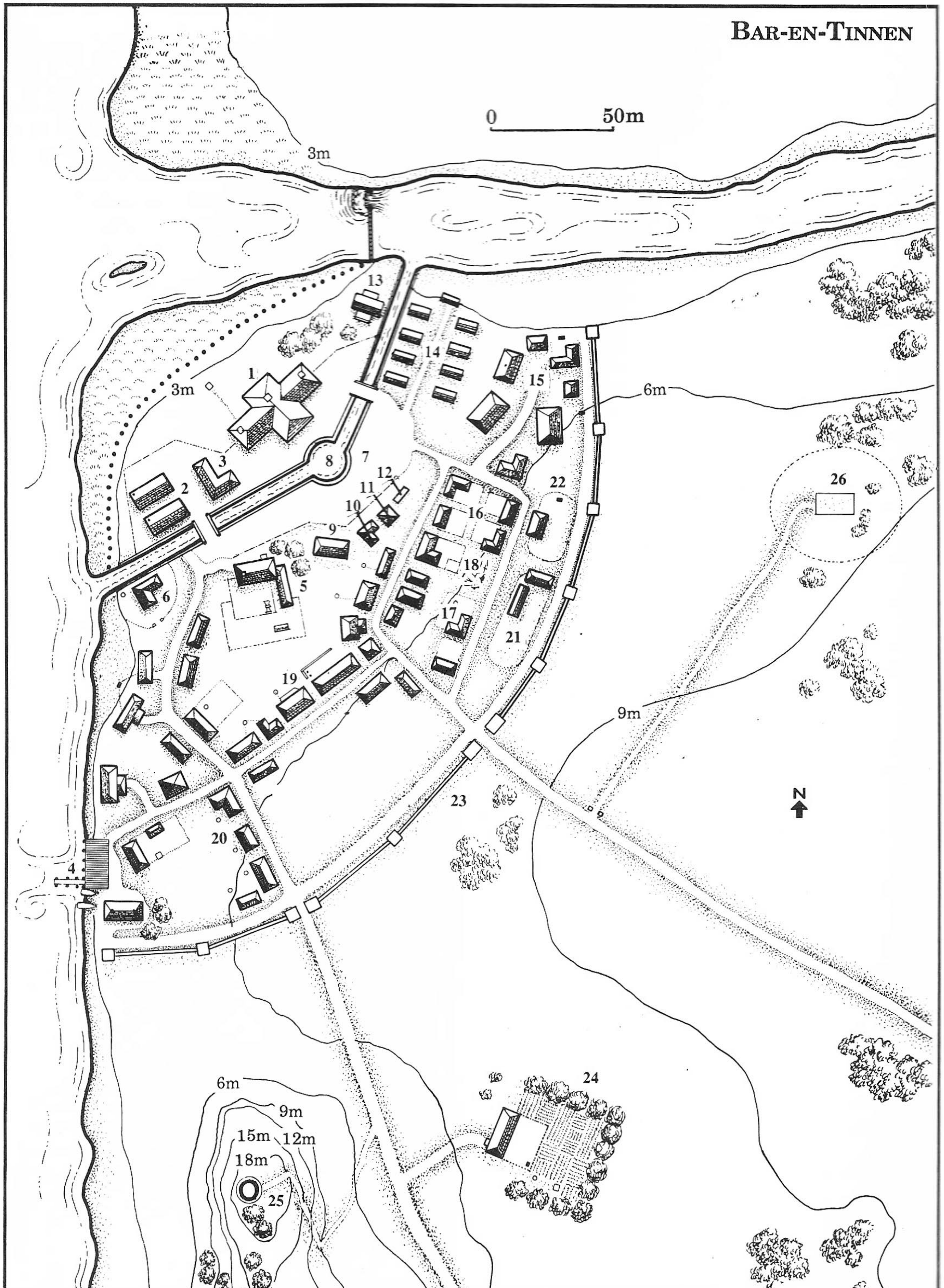
Ebarthon är en ung, viljestark kvinna från Brij Mijesec i närheten av Bozisha-Dar, den stora hamnstaden i Bortre Harad. Hon tog tjänst hos den Mörke Herren för fem år sedan. Sedan dess har hon tjänat honom troget och stigit i hans uppskattning. Just nu är hennes uppgift att samla information om landet och befolkningen i östra Gondor.

Ebarthon är 155 cm lång, har mörkt hår och mörkbruna ögon. Hennes oskyldiga utseende är en stor tillgång eftersom hon kan gå nästan vart som helst utan att väcka misstankar. Hon är en skicklig infiltratör, listig och vaksam. Hon litar inte på någon. Just nu väntar hon på att skeppas över floden av Raenar (som hon inte heller litar på). Liksom Raenar är hon beredd till vad som helst för att skydda sin identitet. Riskerar hon upptäckt väljer hon antagligen att fly.

För att inte dra till sig uppmärksamhet bär hon enkla, lantliga kläder av den typ som är vanliga i Gondor. Under kappan döljer hon ett magiskt kortsvärd (SRR: +10/EDD: +1 på CL och skada). Runt halsen hänger en amulett som hon fick av sin far när hon var femton år. Den är av guld, formad som en lotusblomma, och värd ca 10 gs (i gondoritisk valuta/EDD: 100 gm).

EBARTHON





Bar-en-Tinnen
0
50m
3m
3m
6m
9m
6m
9m
12m
15m
18m
N
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26

3.3 Kartor

Handlingen i den här modulen utspelas i och runt den lilla handels- och hamnplatsen Bar-en-Tinnen i södra Ithilien.

3.3.1 Bar-en-Tinnen

Bar-en-Tinnen ligger i västra Harithilien, ungefär tio mil från Minas Anor. Med sitt läge vid Anduins östra strand, just där bifloden Sîr Tinnen förenar sig med den stora floden, är det en lämplig anhalt för resande och handelsmän. Befolkningen i byn med omgivningar består sammanlagt av över femhundra personer.

1. **Rådshallen.** Här möts byns råd. Här avgörs alla rättsliga och juridiska frågor i området. Hallen är 15 meter lång och 27 meter bred. Mittsektionen används för byns möten och festligheter. Där ryms lätt 400 personer. Flyglarna används till juridiska ändamål. På ena sidan finns ett växelkontor, på andra sidan sammanträder byns talmän, dvs rådets medlemmar, två gånger i månaden.
2. **Baracker.** En liten garnison soldater är förlagda här under sina träningsmöten. Det bor 40 man i var och en av barackerna. Garnisonen tar emot alla friska unga män som vill lära sig krigskonst. Alla manliga invånare i byn får tidigt lära sig hantera vapen.
3. **Vapenförråd.** Här förvaras garnisonens vapen. Här kan man också köpa och sälja vapen (se prislistan i avsnitt 8).
4. **Kaj.** Här lägger besökande fartyg till, och även ortsbefolkningens båtar ligger här. Mirenil, en fiskare som även sköter den intilliggande fiskmarknaden, köper och säljer båtar.
5. **Lysmasken.** Trots sitt besynnerliga namn är detta ett av de hemtrevligaste och lyxigaste värdshusen i Harithilien. Rummen är inte billiga, men man får valuta för pengarna. Det finns tjugo rum, och vart och ett av dem rymmer två personer. Gästernas hästar kan sträcka på benen i en generöst tilltagen inhägnad på baksidan. Värdshuset ägs av ett gift par från Rohan, Laren och hennes make Sahail.
6. **Idrazors hus.** Byggnaden känns lätt igen eftersom den är det största privata bostadshuset i byn. Talmannen bor ensam med sin tjänare Jeirn. I de sällsynta fall då besökare blir insläppta i huset finner de att det är vackert dekorerat och trevligt. I ett av rummen finns en stor samling troféer, vapen, rustningar och liknande från ägarens tid i Gondors armé.
7. **Torg.** Byns ceremoniella och ekonomiska centrum. Här straffas brottslingar, och olika juridiska ceremonier utförs offentligt. Runt omkring ligger fyra av byns verkstäder och handelsplatser. På den öppna platsen bedrivs också torghandel en dag i veckan, då bönder från området runt byn kommer hit och säljer sina produkter.
8. **Brunn.** Vattnet kommer via en kanal från den snabba Sîr Tinnen, och ger tvättvatten åt hela byn. Brunnen har funnits här så länge någon kan minnas.
9. **Tinnens Handelsbod.** Det här är en diverseaffär. Kläder, mat, blått tyg och reseeffekter är bara några exempel på vad som erbjuds.
10. **Nadhaims Skrädderi.** Här arbetar Nadhaim, byns skickligaste klädmakare. Hans son Farahail är också hans lärling. Nadhaim är skicklig på det mesta, och många lärlingar från hantverkshallarna kommer hit för att be om råd.
11. **Järnhammaren.** Tjugofem personer arbetar i byns smedja. De tillverkar hästskor (och skor hästar), vapen, lås, gångjärn, jordbruksredskap och andra metallföremål som folk behöver. Råvaran köper de av resande handelsmän. Det mesta görs av järn, men ibland hamnar också ett stycke stål på städet.
12. **Grå Fjädern.** Den här lilla butiken är Raenars arbetsplats i byn. Han tillverkar och säljer bågar och pilar av alla sorter (även armborst). Allt är av mycket god kvalité. Priserna är resonabla. Grå Fjädern är också täckmantel för Raenars möten med passagerare som ska över floden.
13. **Gamla Kvarnen.** I denna ålderstigna timmerbyggnad produceras Bar-en-Tinnens enda exportartikel. Man mal vete från de kringliggande gårdarna till fint mjöl. Det lastas på pråmar som släpas ned till kajen, där det lastas om till handelsfartyg på floden. Kvarnen får sin kraft från ett stort vattenhjul i kanalen. En liten damm i Tinnen höjer vattenståndet och pressar in vattnet i kanalen med tillräcklig kraft.
14. **Stugor.** I de här små husen bor folket som arbetar i kvarnen. De är fattiga och har inte råd med större bostäder. Det bor en familj i varje hus. Vid slutet av gatan står ett gemensamt utedass.
15. **Flerfamiljshus.** Större hus som rymmer två till nio familjer vardera. De som bor här har skiftande sysselsättningar, från hamnarbetare till kontorister i rådshallen.
16. **Villor.** De sju medlemmarna i byrådet bor med sina familjer i dessa rymliga men inte direkt lyxiga hem. Varje hus har egen trädgård.
17. **Tharadocs hus.**
18. **Förkolnad husgrund.** Resterna efter Hirion den Tystes hus, som brann ned för 50 år sedan. Han var en omtyckt talman, men omkom i lågorna. Man tillsatte aldrig någon efterträdare, och den ödelagda tomten fick stå obebyggd

till minne av den tragiska händelsen.

19. Hantverkshallar. Hallarna fungerar som en skola, samtidigt som man försörjer sig på sina sysslor. Det finns en hall för varje hantverk, allt från krukmakeri till läderarbete, från fiske till sjöfart kan man lära sig här. De flesta av byns hantverkare arbetar i hallarna. Det finns cirka femton personer i varje hus.

20. Bostadshus. Bostäder för byns medelklass, mestadels handelsmän och resande köpmän.

21. Rena Hoven. Den som vill köpa eller sälja hästar i Bar-en-Tinnen hamnar förr eller senare på Rena Hoven. Det är enda stället på fem mils omkrets där man kan få tag på bra hästar, eller få ordentligt betalt för en saluhäst.

22. Örtkvinnan Lyana. Lyana har en särskild trädgård där hon odlar medicinalväxter. Hon är en skicklig helare och mycket omtyckt av alla människor i Bar-en-Tinnen.

23. Palissad. Den byggdes som skydd mot rövare och rovdjur. Den är uppförd av grova stockar och är i genomsnitt sex meter hög. Tornen bemannas av garnisonen.

24. Bondgård. En liten men ganska typisk gård. Det finns många liknande runt byn. Inåt land odlas mest vete, närmare floderna växer fruktträd. Vetet mals till mjöl i Bar-en-Tinnen och säljs till de sjöfarande handelsmännen på floden.

25. Gamla Tornet. Alldeles söder om byn står ett gammalt mossbelupet torn av sten. Det byggdes i början av Tredje Åldern, dels som tillflyktsort för trupper i krig, dels som sjömärke för trafiken på Anduin. På taket finns en signaleld som kan tändas vid dåligt väder.

26. Gravhög. Denna blomsterbevuxna kulle är byns begravningsplats. Under marken finns flera underjordiska rum där var och en av ortens familjer har sitt eget gravvalv. Detta är den mest helgade platsen i byn. Både bybor och resande kommer hit för att betyga sin vördnad för förfäderna.

3.3.2 Området runt Raenars stuga

1. Raenars stuga.

2. Uthus.

3. Brunn. Schaktet är drygt fyra meter djupt, varav en meter är vattenfyllt.

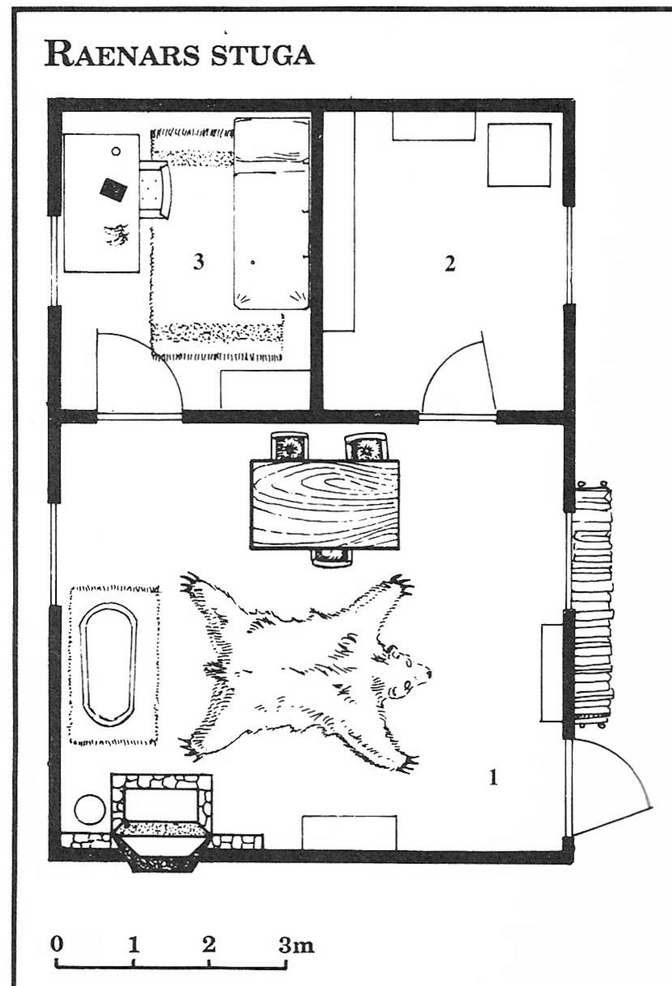
4. Hemlig ingång. När Raenar ska lämna huset för att utföra sina hemliga uppdrag använder han den här dolda utgången, som nås via en tunnel under marken. Luckan är skickligt kamouflerad och extremt svår att hitta.

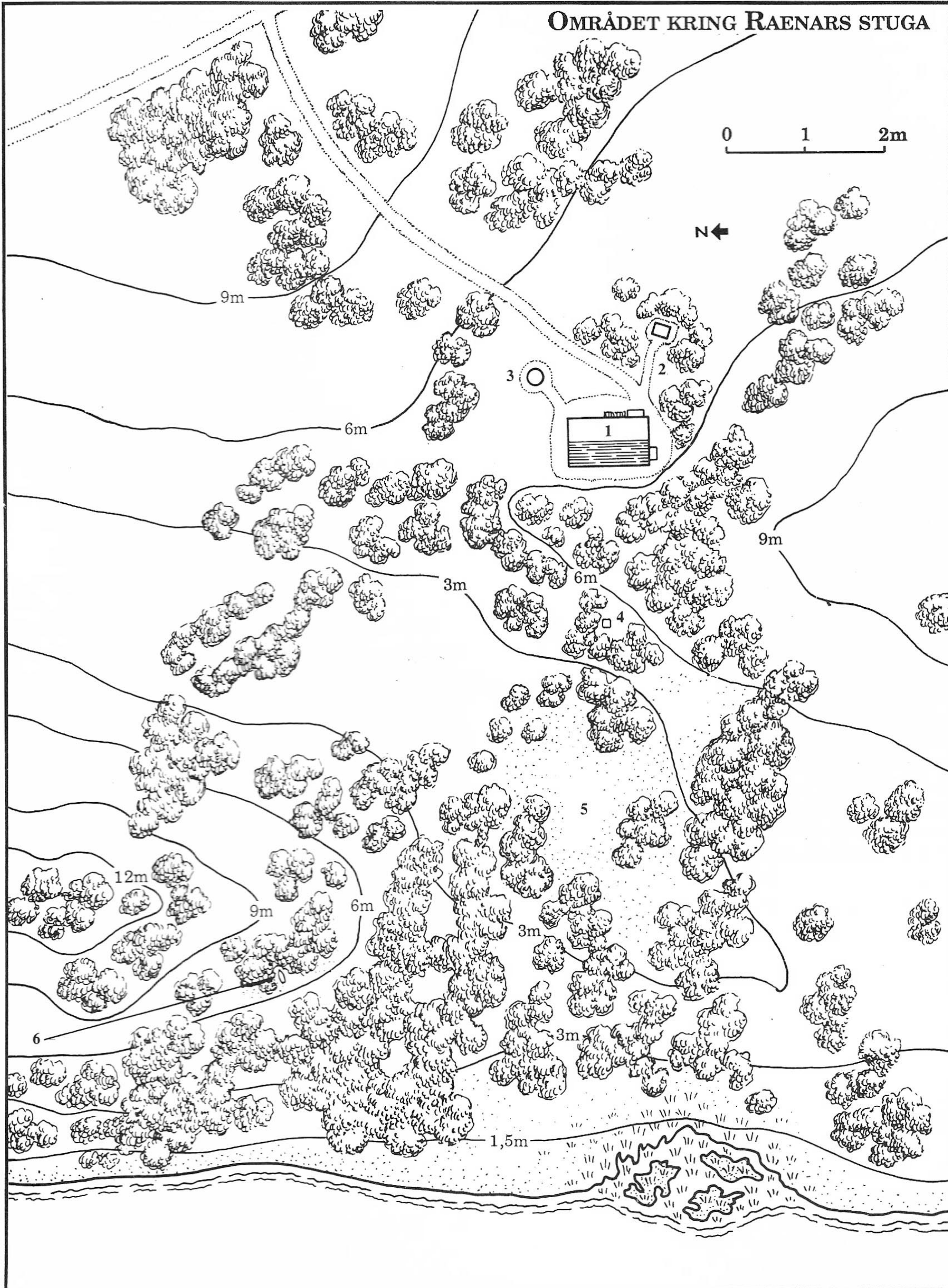
5. Torr flodfåra. Detta låglänta område var en gång täckt av vatten. Vattenståndet har sjunkit så att området blivit torr mark. Den lösa jorden har sjunkit ihop under tyngden av alla träd som vuxit upp. En del av dem har fallit omkull eller lutar i konstiga vinklar.

6. Båten. Raenars svartmålade båt ligger gömd i en liten klippskreva, kamouflerad av buskar som växer framför öppningen. Alldeles ovanför växer ett stort träd. Det är mycket svårt att hitta båten. Raenar använder den för att transportera passagerare över floden till och från Gondor. Båten är märkt på insidan av fören med Locklösa Ögats tecken. En enda paddelåra, också den märkt med Ögat och flera runor, ligger i båten. Om paddlaren koncentrerar sig åstadkommer åran en konstant Tystnadsbesvärjelse och en Skuggbesvärjelse (EDD: Raenar är otroligt duktig på att ro tyst). Det gör att Raenar kan ta sig över floden tyst och nästan osynlig i nattmörkret. Den som använder åran kan också lägga en Dimma en gång per dag. (EDD: Åran är försedd med DIMMA E3, SIGILL E3 och PERMANENS E3.)

3.3.3 Raenars stuga

1. Vardagsrum. Rummet är 6 x 7 meter och möblerat med flera stolar, ett björnskinn, en stor öppen eldstad, ett rymligt sittbad, ett par skåp och ett bord. Raenar släpper aldrig in någon i sitt hus, utom sina passagerare. Men det finns inget här som tyder på att Raenar skulle vara en Mörkrets tjänare. Taket har öppet spröjsverk upp till yttertaket. Två lampor hänger från bjälkarna. I skåpen finns tall-




OMRÅDET KRING RAENARS STUGA
0
1
2m
N
9m
6m
3m
6m
9m
12m
9m
6m
3m
6
3m
1,5m
1
2
3
4
5

rikar, bestick och en kniv med silverhandtag (värd 20 ss). Utanför ytterdörren finns en vedstapel.

2. **Gästrum.** Ett enkelt sovrum där Raenars passagerare kan vila sig innan de fraktas över floden. Här finns inget av värde.

3. **Raenars sovrum.** Detta är det minsta rummet i huset, men det finast inredda. Sängen är mycket komfortabel, och bredvid den står en läderklädd fåtölj. På ett stort, polerat skrivbord av ädelträ står ett bläckhorn, två pennor och en anteckningsbok som är skriven på adûnaiska. Texten innehåller Raenars iakttagelser om byn och dess invånare. Anteckningarna bara antyder Raenars verkliga motiv. Skrivbordslådorna är låsta och svåra att öppna. I den nedersta lådan finns en liten bok skriven på ett obskyrt språk (morbethiska), samt en skinnpung med 10 gs och 37 ss. Boken är en redogörelse för Raenars hemliga transporter över Anduin. Ovanför sängen sticker några spikar ut ur väggen. Där hänger Raenar upp sin båge när han sover. Rummets största hemlighet finns under mattan: en lönnlucka som är vansinnigt svår (SRR: –50/EDD: –15 på Finna dolda ting) att hitta. Den leder ned i en underjordisk gång som mynnar ut vid punkt **4** på terrängkartan (avsnitt 3.3.2).

3.4 Uppgiften

Målet med äventyret ger sig självt när rollpersonerna kommer in i berättelsen: att ta reda på vad eller vem det är som spökar på floden, och åtgärda det om det visar sig illasinnat. Det betyder i praktiken att man måste överlista och besegra Raenar och eventuellt även Ebarthon.

3.4.1 Motivera spelarna

Eftersom Bar-en-Tinnen ligger alldeles vid Anduin, tio mil från Minas Anor fast på motsatta sidan av floden, är det mycket sannolikt att rollpersoner som färdas i området kommer att stanna till där. Då dröjer det inte länge förrän de får höra ryktena om spöket på floden.

Eftersom de flesta av invånarna valt att strunta i Farahails berättelse (och resten är ovilliga att hjälpa honom), håller den unge skräddaren ögonen öppna efter utomstående som kan hjälpa honom bevisa att han talar sanning. Behöver rollpersonerna mer motivation än så kan Farahail erbjuda dem pengar (10 ss/person) eller varsin dräkt.

Om SL använder det här äventyret som start på en kampanj kanske spelarna väljer att vara bosatta i byn. En av dem är då vän med Farahail. Skulle hans berättelse ändå inte locka spelarna kan du



låta rollpersonerna själva få se "spöket" när det återvänder från andra sidan floden.

3.4.2 Hjälpmedel

Lokalkännedom kan vara bra att ha, men är inte nödvändig. Handelsboden kan ha en karta över Bar-en-Tinnen med omgivningar. Farahail själv är till ännu större hjälp eftersom han är bosatt här och känner till landet. Det är dock rollpersonerna som måste lösa mysteriet. Om de lyckas kan de eventuellt få viss belöning förutom byns tack.

3.4.3 Hinder

Raenar är en svår motståndare, men ibland blir han övermodig. Hans skicklighet och överlägsna kännedom om terrängen bidrar till en orubblig beslutsamhet att gå segrande ur varje konflikt. Han värderar sitt liv högst av allt, men överger inte sin post utom om han blir avslöjad för allmänheten eller dödad. Så fort han får reda på att Farahail har anlitat folk för att utforska spöket kommer han att inleda sina egna försök att hindra dem. Han utnyttjar alla sina färdigheter för att överleva. Det händer att främlingar lämnar byn och aldrig återvänder...

Ebarthon är Raenars nuvarande passagerare. Hon bor i byn i väntan på transport, och är väl medveten om att Farahail är ett hot mot Raenars hemlighet. Hon är smartare än Raenar, men hjälper honom bara om det ligger i hennes eget intresse (t ex för att hindra att hon själv blir avslöjad som en Mörkrets tjänarinna). Om Raenar avslöjas men Ebarthon klarar sig, håller hon tyst och kan spela en roll i kommande äventyr.

Ett annat irritationsmoment är byns rådsförsamling, främst företrädd av talmannen Idrazor.

De är oroliga för att panik ska utbryta om Farahails historia får spridning eller visar sig vara sann. De är också oroliga för att deras eget anseende ska bli lidande på kuppen. Därför förmanar de både rollpersonerna och Farahail att sluta "jönsa omkring" med sin "löjliga historia". Tharadoc, den yngste av rådsmedlemmarna, känner redan till Raenars verksamhet eftersom han är medlem av Mörkrets Brödraskap (se kapitel 4).



3.4.4. Belöningar

Den första belöningen är den unge skräddarens tacksamhet och eviga vänskap, tillsammans med de pengar han eventuellt utlovat. De föremål och pengar som Raenar har på sig och förvarar i sitt hem, och eventuellt Ebarthons ägodelar, kan också tillfatta segerrika rollpersoner. Byns råd ger motvilligt sitt tack för att man befriat dem från hemsökelsen.

3.5 Möten

I kapitel 8 finns tabeller över slumpvisa möten i området runt Bar-en-Tinnen. Men det finns också några möten som är speciella för det här äventyret. De beskrivs här nedan.

3.5.1 Bybefolkningen

Byns befolkning är i huvudsak positivt inställda till rollpersonerna medan de håller på med sin undersökning — man tjänar ju pengar på att främlingar vistas i byn och spenderar pengar där. Däremot sätter de flesta ingen större tilltro till Farahails berättelse. Man kan möta småpojkar, en fiskare, en handelsman eller till och med en medlem av byns råd. De är inte fientliga utom om rollpersonerna gjort något som anses skadligt för byn. I strid springer de flesta sin väg.

Byns Råd är en grupp på sju män som fattar administrativa beslut för byn. De är för det mesta artiga, trevliga och rätt pratsamma. Men de är också en aning trångsynta, och tolererar inte vanvördighet. De ignorerar ungdomar.

3.5.2 Vilda djur

Det finns gott om djur i området, som rollpersonerna kan stöta på under sitt arbete. Björnar går inte normalt till anfall, men kan göra det om de blir överraskade. På natten kan man råka ut för lodjur som mycket väl kan angripa. Se vidare varelsetabellen i kapitel 8.

3.5.3 Raenar och Ebarthon

I byn verkar Raenar vara en helt vanlig hantverkare, och Ebarthon låtsas vara en besökare från norr (Minas Anor, om någon frågar). Om det finns risk för att han blir avslöjad startar Raenar en dödlig katt-och-råtta-lek med rollpersonerna. Han smyger undan, bygger fällor, distraherar dem, försöker få det att se ut som om de är skyldiga till diverse missöden, och i nödfall eller om han får ett bra tillfälle går han till direkt angrepp.

Raenars fällor är enkla och vanliga. De kan bestå av en snubbeltråd (fisklina) som får den drabbade att falla på vassa stenar eller spetsade träbitar. Han använder också fotanglar (se nedan). Alla typerna av fällor är mycket svåra att upptäcka. Raenar gillrar en fälla enbart om han har gott om tid. Har han inte det strör han ut fotanglar för att irritera och fördröja rollpersonerna. Om någon går på en snubbeltråd måste han klara en extremt svår manöver för att undvika följderna. Ett misslyckande betyder att han drabbas av en 100MKl-attack minus ett manöverslag (inte obegränsat). Den som får 101+ på manöverslaget har lyckats undvika att snava eller falla.

Endast som en sista utväg ger sig Raenar i strid med rollpersonerna.

Ebarthon håller sig neutral i det längsta för att skydda sin identitet. Om hon blir upptäckt (t ex när Raenar ska frakta henne över floden) försöker hon fly från rollpersonerna. Är hennes identitet och syfte avslöjade försöker hon döda sina motståndare. Ebarthon är emellertid utbildad för att arbeta i stadsmiljö, och är inte särskilt bra på att klara sig här ute på landet. Är motståndarna övermäktiga, flyr hon.

Fotanglar

Fotanglar är fyrspetsar av järn som strös ut på marken. De är konstruerade så att en spets alltid pekar uppåt. Varje spets är ungefär 5 cm lång. De kan skada fötterna på folk som kliver på dem, och de fastnar i hovarna på hästar och gör att de snavar eller i alla fall vägrar gå vidare.

3.6 Noteringar för SL

Raenar är en värdig motståndare. Han är försiktig och handlar aldrig impulsivt utan planerar sina drag i förväg. Innan han går till angrepp mot rollpersonerna sätter han ut flera fällor i området mellan sitt hus och floden. När han kamouflerat fällorna gömmer han sig och agerar krypskytt. Han skjuter bara en pil i taget, och flyttar sig genast till ett nytt gömställe. Det kan få rollpersonerna att tro att de beskjuts av flera personer.

Om Ebarthon blandar sig i striden försöker hon ta hand om ensamma rollpersoner som kommit bort från de andra. Hon angriper alltid bakifrån och skulle motståndet bli övermäktigt lämnar hon Raenar i sticket och flyr hals över huvud, till fots. Hon beger sig till Edain-in-Arthedur (som beskrivs i kapitel 5), där hon kan bli till besvär för rollpersonerna i ett senare äventyr.

Om rollpersonerna hamnar i en katt-och-råttalek med Raenar, kanske i området vid floden, kanske på natten, bör SL tänka på följande: Varje rollperson bör hanteras separat. Det är sannolikt att de spanar åt olika håll och ser olika saker. Håller de på att smyga kan de inte tala med varandra utan att avslöja var de befinner sig. Skicka lappar till dem som ser eller hör något som de andra inte märker. Skulle spelarna bestämma sig för att dela på gruppen bör du göra detsamma i verkligheten: skicka ut det ena gänget, och led spelet omväxlande för den ena och den andra gruppen, med korta intervall.

På det sättet ökar spänningen. Det blir inte längre självklart att man kan skjuta på allt som rör sig — det kan ju vara en kamrat man sett!

4 Den överlevande

Det bor rätt mycket folk i Anduins nedre dalgång (S. "Nan Anduin"). Vid flodens stränder ligger många byar och småstäder. Den stora floden har en helt avgörande betydelse för livet i sydöstra Gondor, eftersom den ger både vatten, mat, transportmöjligheter och handel. Det är mycket lättare att frakta varor på vatten än på land, och Anduin är Midgårds största handelsväg.

För folket i Bar-en-Tinnen är Anduin livsviktig. Utan floden skulle byn inte existera. Men det finns folk som är beredda att riskera ortens framtid genom att röva från sjöfarten. Dessa banditer tar ingen hänsyn till konsekvenserna. Genom deras angrepp på flodtransporterna hotas all handel i området. Därmed hotas också Bar-en-Tinnen — deras egen hemby, där de bott hela sitt liv.

4.1 Historien om Álamlas

Igår avseglade ett handelsfartyg vid namn Álamlas (S. Alm-löv) från Harlonds hamn. Hon skulle segla till Pelargir med last av tyg, mat och en del vapen från Minas Anor till den stora hamnstaden vid nedre Anduin. Kaptenen, Perelion, hoppades på en snabb resa.

En dimmig natt

På natten råkade Álamlas in i en ovanligt tät dimma, så tjock att inte ens de starkaste lanternor gav någon sikt. Eftersom han var ivrig att komma fram snabbt (vilket skulle ge honom bonus på fraktlönen) beslöt kaptenen att fortsätta. Han satte nästan hela besättningen till att hålla utkik. Efter en stund fick en av besättningen syn på en signaleld framför fartyget. Sådana eldar tänds för att varna sjöfarten för undervattensklippor och krökar i floden. För att undvika faran svängde Perelion åt babord. Det hade varit en helt riktig manöver i normala fall, men inte den här natten. Några minuter senare gick Álamlas på grund på den östra sidan av floden. Skeppet skadades svårt vid kollisionen mot stenarna i vattenbrynet.

Perelion kunde först inte förstå hur detta hade hänt, men snart blev han varse att han blivit lurad. Ett mindre skepp kom glidande ur dimman, krönt av en hög cylinder, på vars topp en väldig, nu släckt lanterna satt monterad. Det var uppenbarligen den som hade använts för att lura dem på grund. En svärm av beväpnade män rusade från det mindre skeppet ombord på Álamlas, anförda av en storväxt, svartklädd man med armborst. För sent insåg Perelion att Álamlas öde var beseglat.

Morgonen efter

På värdshuset Lysmasken kände man doften av Larens matlagning. Solen hade just gått upp, och börjat skingra resterna av nattens dimmor. Men den här morgonen skulle bli annorlunda, ty med solen anlände en främling. Han skulle inte ha väckt någon uppmärksamhet om det inte varit för att han hittades liggande på trappan till värdshuset. Han var genomvåt av flodvatten, och i hans vänstra arm satt en avbruten pil.

4.2 SLP

I det här äventyret förekommer många SLP som finns i och omkring själva byn Bar-en-Tinnen (beskrivs mer detaljerat i kapitel 7). Men rollpersonerna kommer nästan säkert att möta de SLP vi beskriver här nedan.

4.2.1 Parigan, den överlevande

Parigan är en ung gosse som mönstrade på fraktskeppet Álamlas för två månader sedan. När han bestämde sig för att gå till sjöss beslöt han sig samtidigt för att göra ett bra jobb. Han arbetade hårt, och vann snart sina kamraters respekt. På kort tid blev Parigan en skicklig sjöman. Under sina två månader på skeppet lärde han sig mer än han lärt sig under de föregående sexton åren av sitt liv. Mötet med piraterna blev hans första

strid, och det var mycket nära att den blivit hans sista.

När Álamlas gick på grund började Parigan omedelbart söka efter ett sätt att få henne flott igen. Han klättrade nedför skeppssidan vid aktern. Medan han synade skadorna där, upptäckte han piratskeppet som närmade sig. Då han trodde att det var några som tänkte hjälpa till började han klättra tillbaka upp på däcket, men just då fick han se piraternas ledare höja sitt armborst och skjuta kapten Perelion. Chockad såg han sina kamrater slaktas till sista man av de anstormande piraterna. Just som en av angriparna fick syn på honom släppte paniken, och han dök ned i floden. Piraten fick iväg en pil som träffade Parigan i armen och gjorde väldigt ont, men han ignorerade smärtan och fann att han fortfarande kunde simma. Tack vare mörkret och dimman lyckades han komma undan. Utmattad lät han sig bäras av strömmen, tills han fick syn på några ljus vid östra stranden. Räddningen var nära! Med uppbjudande av sina sista krafter simmade han iland och stapplade in i byn vid midnatt. Han orkade inte försöka väcka någon, utan sjönk till sist ihop på trappan till värdshuset Lysmasken. Där föll han i dvala, och där hittades han nästa morgon.

Parigan är fortfarande svag och uttröttad. Förutom skadan i armen blev han svårt nedkyld av sin långa vistelse i vattnet. Han yrar hela tiden om sitt fartyg och om hur "de" dödade hans kamrater. Endast korta stunder är han tillräckligt medveten för att känna igen människor och tala till dem, i korta och inte helt begripliga meningar. Frågar man ut honom får man förvirrade svar. Det dröjer flera dagar innan han blir så pass återställd att han kan berätta hela historien.

I sitt nuvarande skick är Parigan en blek ung man med svart hår och blodsprängda ögon. När han hittades bar han trasiga grå byxor och en söndersliten grå tunika. Inget av plaggen har några distinkta utsmyckningar eller märken. Han vänstra axel är svullen av en mild infektion efter pilträffen.

4.2.2 Sargan, piratledaren

Sargan är den som planerade överfallet på Álamlas, och som sköt kapten Perelion med ett armborst. Han är en grym och listig man som leder ett band av pirater. De är ansvariga för flera räder mot trafiken på Anduin mellan Minas Anor och Pelargir under de senaste två åren. Han är också förbunden med Edain-in-Arthedur (S. "Mörka Rikets Brödraskap") och använder dem för att sälja sina stulna varor (se nästa äventyr).

Sargan bor på östra sidan av floden med sina sju män, ungefär en och en halv mil norr om Bar-en-Tinnen. De använder en speciell båt som Sargan lät bygga för tre år sedan. Den är försedd med en stor, kraftig lanterna i fören. Med dess hjälp lurar de andra skepp att segla på grund. Om offret ligger tillräckligt nära stranden anfaller Sargans män från land, dödar besättningen och plundrar lasten. Sedan bränner de vraket.

Sargan är hänsynslös och dödar för nöjes skull. Samtidigt är han försiktig och noggrann. Anfallet mot Álamlas vållade honom ett problem han aldrig haft tidigare: en överlevande.

När Sargan besöker Bar-en-Tinnen en dag efter att Parigan kommit dit, letar han först efter sin kontaktman inom Edain-in-Arthedur. Han hoppas kunna sälja sitt byte genom säkra kanaler. Det är då han får veta att en person kom undan från överfallet och tog sig till byn. Tharadoc, Sargans kontaktman, är orolig för att detta obekväma vittne kan bli farligt både för piraterna och för Mörka Rikets Brödraskap. Piratledaren verkar dock inte särskilt bekymrad — han är övertygad om att vittnet kan tystas.

Sargan är en lång man av númenórisk härkomst. Han bär alltid mörka kläder, även mitt i sommaren. Han är trettiofem år gammal och har tjockt svart hår med små inslag av grått.

Sargan är illvillig och listig. Han är helt inställd på att eliminera var och en som kan avslöja hans kriminella aktiviteter. Helst använder han ett mycket välgjort (icke-magiskt +15) armborst med båge av stål.

4.2.3 Gariac, Sargans andreman

Gariac är Sargans lojale vän och betrodde andreman som ledare för piraterna. Han är fanatiskt trogen mot sin chef, och deltar ofta i Sargans möten med kontakter utanför banditernas tillhåll.

Gariac övergavs av sin familj för tio år sedan, som tonåring, i utkanten av Pelargir. Han träffade Sargan i den stora hamnstaden ungefär ett år senare, och de blev goda vänner. Båda är hårdföra och smarta, men Gariac är inte lika blodtörstig som sin chef. Till skillnad från Sargan är han ordentligt oroad av att en sjöman överlevt anfallet, och att denne kan bli ett hot mot flodpiraternas hemliga identitet.

Gariac är kort och muskulös, av blandad dunländsk och eriadorisk härkomst. Hans stora ögon och bruna hår ger honom ett oskyldigt utseende som ofta hjälpt honom lura godtrogna människor. Ofta bär han en brun mantel som döljer hans läderrustning. Hans vapen är en fin, icke-magisk idegransbåge (+10).

4.2.4 Amadar, pirat

Under anfallet mot Álamlas var det Amadar som sköt mot Parigan. Han har följt med Sargan och Cariac till Bar-en-Tinnen för att träffa Tharadoc

och sälja bytet från räden. Amadar är knappast klyftig eller diskret, utan snarare högljudd, påflugen och skrytsam, till och med inför sina överordnade. Han är emellertid fullt kapabel att döda vem som helst som verkar utgöra ett hot.

Amadar är medellång, 170 cm. Hans härkomst är blandad, med såväl númenóriska, rohirriska och sagathiska förfäder. Hans långa, halvblonda hår är ofta otvättat och faller stundom ned i ögonen. Han bär en sammansatt båge (+5, ej magisk) som Raenar bågmakaren gjorde åt honom för tre månader sedan.

4.3 Platsen

Äventyret utspelas i Bar-en-Tinnen, se beskrivningen av samhället i kapitel 3.3. Större delen av händelserna sker i anslutning till värdshuset Lysmasken. Vi beskriver inte piraternas tillhåll norr om byn i det här avsnittet, eftersom det är osannolikt att rollpersonerna kommer att bege sig dit.

4.4 Uppgiften

En sjöman har stapplat in i byn, halvdränkt och med en pil i sin vänstra sxel. Allt tyder på att ett överfall har skett ute på floden. Sjömannen är svårt medtagen och svamlar osammanhängande om sin kapten och sitt skepp (som han aldrig namnger). Senare samma dag kommer tre färdmän till Bar-en-Tinnen och tar in på Lysmasken. När den unge sjömannen hör deras röster börjar han agera ännu mer förvirrat än tidigare. Rollpersonernas uppgift är att ta reda på varför sjömannen blir upphetsad i nykomlingarnas närhet, och att skydda honom från piraterna, som tänker tysta honom för evigt om de får en chans.

4.4.1 Motivera spelarna

Till att börja med bör alla rollpersonerna bo på Lysmasken. Det gör de förmodligen redan, särskilt om de har varit med om det föregående äventyret. Det finns trots allt bara ett värdshus här.

Rollpersonerna vaknar plötsligt av att Laren ger till ett skrik. När hon öppnade ytterdörren fann hon den medvetslöse, halvdränkte sjömannen på förstubron. Hon tar in honom, lägger honom i en säng, och plåstrar om hans sår. Han förblir medvetslös i ytterligare minst sex timmar. Sedan vaknar han och börjar yra. När de tre främlingarna (Sargan, Gariac och Amadar) kommer till värdshuset har Laren placerat Parigan i en fåtölj framför den stora öppna eldstaden i stora salen, insvept i en filt. När piraterna kommer in

Tinnen. De använder en speciell båt som Sargan

börjar Parigan skaka och ber (fragmentariskt) att få gå tillbaka till sitt rum. Rollpersoner som klarar ett svårt slag för iakttagelseförmåga märker att Amadar stirrar på Parigan.

4.4.2 Hjälpmedel

Vid sidan av Parigans och Amadars underliga beteende finns det egentligen inget som kan skvallra om vad som pågår. Laren kan vara till viss hjälp eftersom hon vakar över sjömannen på natten (och kan skrika för att väcka rollpersonerna). Sjömannen är så illa däran att han inte kan försvara sig mot några angripare. Sargan och Gariac är måna om att inte avslöja sig som pirater, och handlar försiktigt. Detta kan hjälpa rollpersonerna eftersom de två flyr inför övermäktiga motståndare.

4.4.3 Hinder

Sargan, Gariac och Amadar är de enda hindren i det här äventyret. De beter sig som om de vore resande från norr som passerat genom Bar-en-Tinnen många gånger förut, vilket är sant. De ignorerar Parigan tills de får ett tillfälle att komma åt honom. Eftersom Tharadoc har informerat dem om Parigan bor de inte på värdshuset utan tältar vid floden en bit ovanför byn. De tänker vänta tills Parigan somnat. Sedan tänker de röva bort honom och dränka honom i floden, i hopp om att det ska se ut som om han irrat dit på egen hand och drunknat i sitt delirium.

4.4.4. Belöningar

Belöningarna är inte särskilt stora, men den unge sjömannens tacksamhet kan visa sig värdefull i kommande äventyr. Om piraterna avslöjas och infångas betalar byrådet en belöning på 20 ss till var och en av rollpersonerna för deras hjälp. Skulle Sargan avslöjas, dödas eller fångas kommer hans liga snart att upplösas och medlemmarna att fly från trakten. Om Sargan inte oskadliggörs kan han återkomma för att hämnas på rollpersonerna i senare äventyr.

4.5 Möten

De tre flodpiraterna är huvudsakligen vad rollpersonerna råkar ut för i det här äventyret. De är visserligen inte i sin rätta miljö, här uppe på land, men de är ändå farliga motståndare. Det kan vara lämpligt att rollpersonerna först får syn på dem ute på gatan i Bar-en-Tinnen, medan piraterna väntar på att träffa Tharadoc (som bara ger dem en lapp). Två av piraterna är rätt iögonenfallande: den storväxte Sargan i sina mörka kläder och den kortväxte Gariac. De besöker Lysmasken och äter

Cariac till Bar-en-Tinnen för att träffa Tharadoc

en måltid där, eller tar ett glas öl, i hopp om att få se den överlevande. Men de bor sannolikt inte på värdshuset.

Natten efter sin ankomst smyger piraterna fram till Lysmasken, iförda sina tjuvkläder med mörka masker för ansiktet. Sargan tar sig in genom bakdörren, medan Gariac och Amadar väntar utanför Parigans fönster. Sargan försöker tysta både Laren och den sovande Parigan. Om det lyckas baxar han ut sjömannen genom fönstret, och de tre hjälps åt att bära honom ned till floden. Det är i alla fall deras plan.

Anm: *Låt rollpersonerna slå ett svårt (-10) ITF-slag för varje handling Sargan utför. (EDD: Lyssna-slag med –2.)*

När Parigan kommer ut genom fönstret visar sig Amadars brist på disciplin. Han är upphetsad och talar högre än han borde när han anmärker på hur lätt gossen är. Det är lätt (SRR ITF:+20/EDD: ±0 på Lyssna) att höra hans röst. Gariac hyschar ned honom, och de tre går mot floden. Om de möter någon av rollpersonerna medan de bär på Parigan försöker de fly och ta sjömannen med sig, som gisslan.

Äventyret kan sluta hur som helst, men håll brottslingarnas mål i minnet. De vill eliminera den enda personen som kan identifiera dem.

4.6 Noteringar för SL

Tänk på att Sargans främsta mål är att skydda sin hemliga verksamhet. Han är villig till stora ansträngningar för att inte bli avslöjad. För att inte dra på sig misstänksamhet bor han med sina män utanför byn. Han tycker att det bästa sättet att eliminera den överlevande sjömannen är att låta honom "försvinna". Sargan är inte beredd på att Laren sitter och vakar vid Parigans sida hela natten. Han vill helst inte döda Laren, och nöjer sig med att tysta henne och hindra henne från att skaffa hjälp. Sedan binder han Parigan och förser honom med munkavle, innan han för bort honom.

Om rollpersonerna dyker upp flyr Sargan och hans hejdukar, och tar med sig Parigan. Sargan bär den halvt medvetslöse sjömannen på ryggen, som en sköld. De tar sig över floden Tinnen vid dammen bakom kvarnen, och springer mot det skogklädda området norr om byn. Det är enkelt (+10) att gå över fördämningen, men Sargan hindras av sin börda (SRR: –50 på alla manövrer. EDD: –10 på alla SMI-baserade färdigheter). Han går över långsamt. Innan man kommer över floden måste man emellertid också hoppa över dammluckan, vilket är en svår (–10) manöver. Där lämnar Sargan över sjömannen till sina män innan han hoppar (det är 180 cm att hoppa). Amadar försöker hindra förföljare med sin långbåge. (Rollpersoner med sunt förnuft inser att det är säkrast att ta skydd.) Banditerna föredrar att fly och slåss bara om de inte har någon annan utväg eller om rollpersonerna har sett deras ansikten (kom ihåg att skurkarna bär masker).

Som vi redan sagt kan äventyret gå hur som helst. Rollpersoner som kan samarbeta och koordinera sina handlingar klarar sig mycket bättre. Ett tips är att läsa avsnitt 3.6 igen, när det handlar om hur man hanterar äventyrarsällskap som delar på sig. Det kan bli mycket spännande både för spelledaren och spelarna.

5 Edain-in-Arthedur

Folket i Harithilien (S. "Södra Månlandet") bor i skuggan av Ephel Dúath, den karga, ödsliga bergskedjan som skiljer Gondor från Mordor. Medan det svarta landet bortom bergen sover, råder en vaksam fred på de bördiga sluttningarna i Anduindalen. Ända sedan Fienden besegrades i slutet av Andra Åldern har befolkningen i området sluppit ondskans härjningar. Men nu har skuggorna åter börjat samla sig och växa i styrka. De visar sig inte öppet, men man känner deras närvaro. Ett av mörkrets trevande fingrar rör sig nu i området runt Bar-en-Tinnen. Det kallas Edain-in-Arthedur (S. "Mörka Rikets Brödraskap").

5.1 Skräddarens saknade son

Som vi vet från Midgårds historia var Dödsbesvärjaren i Dol Guldur i själva verket ingen annan än Sauron själv. Vid den här tiden håller han på att befästa sitt grepp om länderna i öster och söder, för att när tiden blivit mogen kunna bege sig tillbaka till Svarta Tornet i Mordor och återupprätta sin forna makt. Edain-in-Arthedur är en liten del av den Svarte Herrens arbete. I årtionden har dessa män funnits här utan att märkas, och allt fler har slutit sig till dem. Nu känner de sig emellertid hotade av den nyfikne skräddaren Farahail (se avsnitt 3.2.1). Hans upptäckt av färjkarlen Raenar — vare sig han lyckats utröna hela sanningen eller inte — innebär en risk att även brödraskapets dunkla verksamhet ska bli känd. Därför har de beslutat att han måste tystas.

För fyra dagar sedan begav sig Farahail ut ur byn för att besöka några vänner på deras bondgård. Han skulle övernatta där, men återvände inte nästa dag. Nadhaim, Farahils far, är mycket bekymrad. Igår fick han skjuts till gården med en bondkärra. Det visade sig att Farahail hade kommit fram som planerat och tillbringat natten och större delen av nästa dag på gården. Han hade begett sig hemåt sent på eftermiddagen, men sedan dess har ingen sett till honom. Hans far återvände samma väg mot Bar-en-Tinnen. Någon kilometer från byn hittade han Farahails ryggsäck i ett buskage vid vägkanten.

Nadhaim gick tillbaka hem och bad byrådet om hjälp. Men där möttes han inte av någon förståelse. Talmannen Tharadoc svarade: "Farahail är inget småbarn längre. Han kan ta vara på sig. Förmodligen är han bara ute efter att skrämmas. Han kommer säkert hem om några dagar."

Eftersom han känner sin son och vet att Farahail aldrig skulle hitta på några sådana dumheter, blev Nadhaim bestört och förtvivlad över det svaret.

5.2 SLP

Spelledarpersonerna i det här äventyret är dels sådana som bor i byn, dels färdmän och medlemmar i det mörka brödraskapet. Den onda sammansvärjningen har för närvarande tjugo medlemmar. De är en blandad skara, från jordbruksarbetare till en av rådets medlemmar.

5.2.1 Nadhaim, skräddare

Nadhaim är en väderbiten man på 48 år, som ser ut att vara en bit över femtio. Han är mycket lik sin son. En gång var han soldat i Gondors armé i Minas Anor, men tvingades dra sig tillbaka för länge sedan på grund av skador han fått i tjänsten. Hans trupp överfölls av orcher, och fastän de segrade i striden miste Nadhaim flera fingrar och har haltat sedan dess. Han dekorerades för sina insatser och fick en bit jord i Bar-en-Tinnen.

Fast han är handikappad är Nadhaim en stark man. Efter pensioneringen från armén blev han skräddare och har levat gott på sitt yrke. Till och med rika stadsbor bär kläder som han sytt. Han har också gjort de ceremoniella vita mantlarna som byrådet bär vid högtidliga tillfällen. Från tiden i armén har han kvar många minnen, bland

annat ett stort bastardsvärd. Den magiska (SRR: +20/EDD: +2 på CL och skada) klingan är dekorerad med inläggningar av guld och silver.

Nadhaim är (med rätta) övertygad om att något allvarligt har hänt hans son. På grund av sitt eget handikapp och byrådets motstånd söker han hjälp från utomstående. Han älskar Farahail och fruktar för hans liv. Han kommer att göra allt som står i hans makt för att rädda sonens liv, även offra sitt eget.

5.2.2 Tharadoc, talman

Tharadoc är medlem i byrådet sedan sex år. Tyvärr är han sedan femton år också en mörkrets tjänare. Med sina femtiotvå år är han den yngste medlemmen av rådet. Han är också mycket ambitiös. Det är Tharadoc som ligger bakom mycket av Dödsbesvärjarens inflytande i området. Tillsammans med sin sammansvurne Gulthuin har han byggt upp Edain-in-Arthedain och hållit det dolt för de goda krafternas ögon. Tharadoc ger intryck av att vara en vänlig, pålitlig och mild man. Bara Gulthuin och Mörka Rikets Brödraskap känner hans mörka sida.

För sexton år sedan frestades Tharadoc av nazgûlerna med löften om makt. Sedan dess har han tillsammans med Gulthuin byggt ett fäste för mörkrets makter i området kring Bar-en-Tinnen. Han är mycket uppmärksam, både på eventuella faror för Edain-in-Arthedur och för tänkbara nya medlemmar i brödraskapet.

Tharadoc bär alltid sin rådsdräkt, en lång röd mantel smyckad med guld-och silverband. På högra pekfingret bär han en ring av guld med blå safirer. Den ökar Tharadocs magiska krafter (SRR: fungerar som ett x3 kraftpoängsföremål för Jordmagi/ EDD: bäraren har +5 PSY).

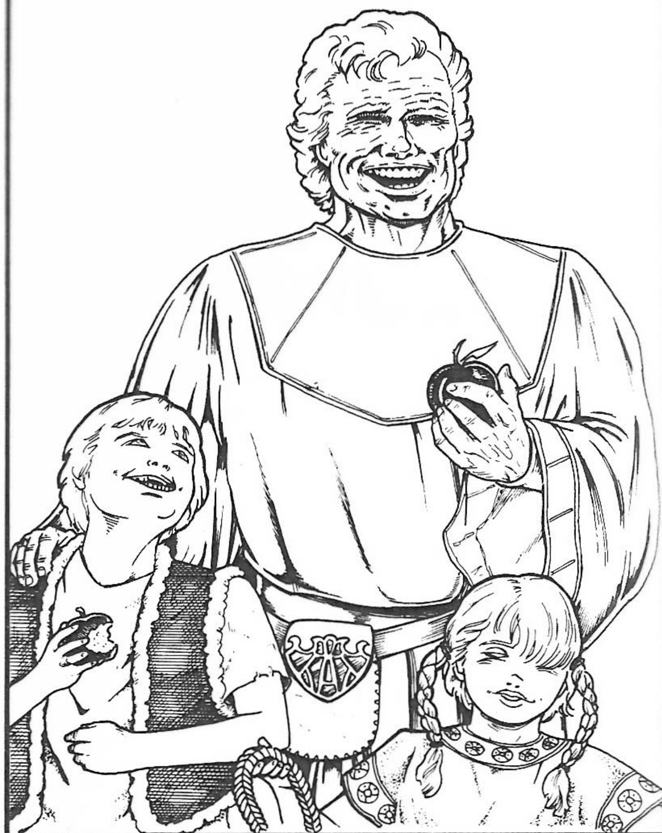
5.2.3 Gulthuin, svartpräst

Gulthuin grundade Edain-in-Arthedur och har varit dess viktigaste medlem sedan dess. Prästen är en verkligt ond människa, och tvekar inte att döda vid minsta risk för att sällskapets hemlighet ska avslöjas. Det är han som ligger bakom Farahails försvinnande, och nu väntar han bara på nästa möte med brödraskapet, då han tänker göra sig av med den nyfikne skräddarsonen.

Gulthuin är i femtioårsåldern. Han växte upp i Umbar och har svarta númenórer bland sina förfäder. Han är känslokall och sjukligt intresserad av grymhet, lidande och död. Han har alltid dyrkat Sauron som människornas sanne herre, och kommer att förbli honom trogen till sin död. När han tjänstgör i Amon Dûr bär Gulthuin en svart rock med röda band och ett rött öga broderat på bröstet. Han bär en svart stav som är beslagen med mithril i båda ändarna.

Stavens namn står på den med inläggningar av ithilnaur (S. "Mån-eld"), i feanorisk skrift. På svarta språket står där "Burzghash", som betyder "mörk eld". Förutom att staven är ett magiskt vapen (SRR: +15/EDD: +2 på CL och skada) är den också en x2 kraftpoängsföremål för Flödesmagi som ger användaren möjlighet att lägga en +30 Mörkerblixt (betrakta som en Ljusblixt som ger allvarliga köldskador) fem gånger per dag. Burzghash är ond i sig själv och varje god person som rör vid den får en +50 Mörkerblixt från kortaste avstånd i sig. (EDD: Staven är försedd med BLIXT E2, SIGILL E2 och PERMANENS E2, men kan inte agera på egen hand).

THARADOC



5.2.4 Ariks, österlänning

Ariks är en ensam vandrande krigare som stannade till vid Amon Dûr på hemväg österut. Han är fanatiskt lojal mot sin stam och anser det vara skamligt att ge sig utan strid. Han talar dålig väströna, och blir ofta missförstådd. Krigaren bär normalt en förlängd ringbrynja och sköld. Han slåss med ett stort (+15) bastardsvärd (EDD: Slagsvärd) tillverkat av adarcer. Ariks känner sig välkommen i Amon Dûr och förbereder sig för sin långa färd mot nordöst.

5.2.5 Terision, kapare

Efter att ha lyckats fly ur gondoritisk fångenskap begav sig Terision till Harithilien. Han hoppades kunna ta sig därifrån hem till Umbar. Han var sårad och låg gömd i en grotta när Ariks hittade

honom och tog honom till Amon Dûr, där han vilar ut och läker sina sår innan han beger sig hemåt. Terision har blivit vän med Ariks, och de båda utbyter gärna historier om sina äventyr. Terision är våghalsig men också mycket listig. I strid kan han använda nästan vad som helst som vapen — grytor med kokande vatten, brinnande vedträn, stolar, sågspån, tallrikar och till och med sängkläder.

5.3 Amon Dûr

Bara en mil från Bar-en-Tinnen ligger Amon Dûr dolt bland de låga, behagliga kullarna. Byggnaden uppfördes ett år efter att Gulthuin anlänt till Harithilien, och har sedan dess varit centrum för Fiendens makt i området. Anläggningen står nästan aldrig tom. Gulthuin bor här, och oftast finns här även tre eller fyra av brödraskapet som har kommit för att få instruktioner, avlägga rapporter, studera eller utföra reparationer. Brödraskapet träffas en gång i månaden för att bekräfta sin lojalitet mot Sauron. När rollpersonerna kommer dit finns tre av Edain-in-Arthedur i byggnaden: Gulthuin, Ariks och Terision. Farahail förvaras i ett tillfälligt fängelse, och ska offras om tre dagar.

Amon Dûr uppfördes på några få veckor, så det är inte särskilt välbyggt. Ingången vetter mot norr, rakt mot Dol Guldur, och resten av anläggningen är underjordisk, ingrävd i en kulle. Det är vansinnigt svårt (–50) att upptäcka den kamouflerade ingången på mer än 30 meters håll. Kommer man närmare döljs inte platsen lika väl av träden, och det är bara mycket svårt (–20) att se portalen.

1. **Porten** ligger fyra meter in i kullens sida. Den är omärkt och låst, svår (–10) att öppna. Innanför dörren leder en trappa ned till en välvd hall. Trappan är ojämn, det är en normalsvår manöver att ta sig ned. Om någon springer uppför eller nedför trappan är det 5% risk att en av stenarna lossnar. I så fall krävs det en mycket svår manöver för att undvika ett fall nedför trappan (SRR: behandla som en +35 MFä/ EDD: SMI mot 20 på motståndstabellen, skada 1T6). Ett lätt ITF-slag (+20) avslöjar en doft av brinnande trä.
2. **Kök.** Dörren saknar lås och kan öppnas ljudlöst. Vid norra väggen finns en stor vedspis som nästan alltid är tänd. Skorstensstocken går upp genom taket. På en ställning vid södra väggen hänger två bredsvärd, ett kortsvärd och ett spjut. I sydöstra hörnet står ett bord. Runt det finns tre stolar. Dörren i nordvästra hörnet leder till en toalett. Den andra dörren går till gästernas sovrum.
3. **Hall.** Trappan är ojämn och likadan som den vid ingången. Den som går uppför eller nedför trappan löper 2% risk att sparka loss en av stenarna. Risken ökar till 8% om man springer, vilket annars är en normalsvår (±0) manöver. Det finns flera dörrar i östra väggen, alla är låsta och svåra (–10) att dyrka upp. Ett lyckat ITF-slag avslöjar en besynnerlig doft som blir starkare när man närmar sig den sista dörren, i norra väggen.
4. **Sovrum.** Det här rummet används för tillfälliga gäster, spioner och andra resande i den Mörke Herrens tjänst. Det används sällan av samma person två nätter i rad. Möblemanget består av en kraftig säng med handvävt täcke och ett litet nattduksbord. Ingen av de tre lådorna under bordet är låsta. I ett lönnfack innanför den nedersta lådan ligger: SRR — en bortglömd pergamentrulle med besvärjelselistan Röja väg; EDD — Fyra magiska pergament med FÖRSEGLA E4, STENVÄGG E4, KNÄCKA E3 och ÖPPNA E3. Facket är mycket svårt (–20) att hitta och svårt (–10) att öppna. Under täcket är sängen bäddad med fina vita lakan och en tjock yllefilt, en lyx för många resande. Just nu bor den unge balchoth-krigaren Ariks här.
5. **Sovrum.** Här finns två sängar, båda med fina vita lakan och en filt av linne. En klädkrok sticker ut från väggen vid vardera sängens fotända. För närvarande används bara den ena sängen. En kapare från södern (Terision) har bott här två nätter. Han förbereder sig för att fortsätta sin resa mot Umbar nästa dag.
6. **Sovrum.** Det här rummet ser ut som om det inte är riktigt färdigt. Stenväggen i nordöstra hörnet är inte klar, utan man kan se den packade jorden utanför. En skranglig gammal säng är den enda inredningen.
7. **Fängelse.** Det här bekväma rummet har gjorts om till fängelsecell för Farahail medan Brödraskapet förbereder den ritual som skall bli hans död. Dörren är låst och barrikaderad med en tvärslå på utsidan (låset är mycket svårt, –20, att dyrka upp). En strimma av rök stiger upp ur en urna med brinnande löv. Löven kommer från gondlasbusken (S. "Stenlöv"), och röken är ett andra nivåns gift. Den som inandas den måste slå ett motståndsslag mot gift (EDD: FYS mot 12). Alla som misslyckas får –50 på alla manövrer (EDD: –8 på alla SMI-baserade färdigheter). För att skydda sig mot rökens effekter under kortare tid räcker det med att andas genom ett stycke tyg. Farahail är medvetslös på grund av röken och måste bäras ut.
8. **Mötessal.** Det här rummet är 13 meter långt och 10 meter brett. Det är Edain-in-Arthedurs huvudmötesplats. Längst fram står ett stort

Amon Dûr



N

12

9

11

10

8

1

2

3

4

5

6

7

bord, mer än sex meter långt och tre meter brett, vikten är över 200 kilo. Det är tillverkat av ek och format som en ellips, prytt med invecklade feanoriska bokstäver på arkaisk morbethiska runt kanten. I bordsytan finns en serie ovala cirklar inristade, fyllda med silverlegering. Tillsammans bildar de Locklösa Ögats tecken. Bordet fungerar som ett x3 kraftpoängsföremål (EDD: ger +5 PSY) för Gulthuin (men inte i tillägg till hans stav) när han befinner sig inom två meter från det. Bakom bordet står tre stoppade stolar, den största i mitten. Stoppningen är av scharlakansrött tyg. På östra och västra väggarna hänger svarta bonader med Locklösa Ögats tecken. Bakom bonaden på västra väggen finns en trädörr som leder till rådskammaren. På den här sidan finns inget dörrhandtag, och låset sitter på andra sidan.

9. **Förråd.** Här förvaras mat och andra förnödenheter. Vid västra väggen finns ett vapenställ med två spjut, en stridsyxa, ett bastardsvärd, en långbåge och ett koger med 20 pilar. På golvet i nordvästra hörnet ligger åtta 25-kilossäckar mjöl, sju säckar säd och en säck salt. På hyllorna ligger diverse saltat kött och en del kryddor. I en kista i sydvästra hörnet finns en säck med 350 gondoritiska bronsmynt (EDD: silvermynt).

10. **Rådskammare.** Ett litet bibliotek och mötesrum där Gulthuin har privata samtal med sina förtrogna. Två stolar står framför ett stort bord, och bakom bordet tornar en större fåtölj upp sig. En låda i bordet är alltid låst och extremt svår (–30) att öppna. I lådan ligger all Edain-in-Arthedurs bokföring för de senaste fem åren. Där finns en medlemsrulla, ekonomiska papper som visar inkomster och utgifter, och en redogörelse för gruppens verksamhet. Alla dokumenten är skrivna på Morbethiska med feanoriska skrivtecken. Under bordet står en hurts med lådor. De innehåller bläck, pennor, pergament och andra utensilier, och är ordentligt låsta (mycket svåra, –20, att öppna). På hyllorna utmed ena väggen står diverse böcker varav de flesta är skrivna på Svarta språket. Bland dem finns en bok som innehåller Andra Ålderns historia sedd från Dödsbesvärjarens sida.

11. **Gulthuins sovrum.** Det lyxigaste rummet i Amon Dûr. Sängen har en mjuk fjädermadrass med fina lakan och en svart yllefilt. Vid norra väggen står en kapphängare och en öppen garderob. I garderoben hänger tre svarta mantlar. På kapphängaren finns diverse vanliga kläder, lämpliga för resor i Gondor. En svart bonad, likadan som de i mötessalen, hänger på västra väggen. Bakom bonaden finns en dörr som är gjord så att den ser ut som om den var av sten. Det är ändå inte särskilt svårt (±0) att upptäcka den. I ett hörn står en stol som är övertäckt med blått tyg (de som är vana vid att vistas i Gondor har märkt att otroligt mycket i detta land är täckt av blått tyg). Framför stolen finns en liten fotpall. Under stolens sits finns ett litet lönnfack (vansinnigt svårt, –50, att upptäcka). Det är svårt (–10) att öppna och innehåller 20 gondoritiska guldstycken. Den södra dörren leder till en toalett.

12. **Flykttunnel.** Bakom lönndörren leder en smal tunnel (en meter bred, 180 cm hög) cirka 65 meter in i kullen och mynnar i en lucka nära kullens krön. Gulthuin använder den som en sista utväg om han överväldigas av sina fiender.

5.4 Uppgiften

Eftersom Nadhaim inte fick någon hjälp av byrådet söker han hjälp hos främlingar. Om det här spelas som fortsättning på det första äventyret, kommer Nadhaim direkt till rollpersonerna och ber dem hjälpa honom. Farahail har fångats av Edain-in-Arthedur och hålls inspärrad i Amon Dûr, vilket ingen vet. Uppgiften är först att finna Farahail och rädda honom. Dessutom bör rollpersonerna avslöja talmannen Tharadoc som medlem av Mörka Rikets Brödraskap, och se till att han fördrivs från staden.

5.4.1 Motivera spelarna

Rykten uppstår lätt i en småstad som Bar-en-Tinnen. Därför är det sannolikt att rollpersonerna snart får höra talas om den unge skräddarens försvinnande. Nadhaim är mycket orolig för sin son. Efter sitt misslyckande med att få hjälp av Tharadoc dröjer det inte länge förrän han försöker hyra några andra som kan leta efter den försvunne. Han är otålig och har ingen tid över för att köpslå. Därför kan belöningen verka aningen överdriven (max. 10 gs). Om ni har spelat det första äventyret tidigare är det troligt att minst en av rollpersonerna redan känner Farahails far. I så fall bör rollpersonerna vara än mer motiverade att rädda Farahail (men Nadhaims erbjudande om belöning står ändå kvar).

5.4.2 Hjälpmedel

Först och främst ger Nadhaim rollpersonerna all information han har. Han visar precis var han fann ryggsäcken. Handelsboden har kartor över områdena runt Bar-en-Tinnen. Rollpersonerna behöver goda färdigheter i att spåra och smyga. Vädret är fördelaktigt — eftersom det inte har regnat de senaste dagarna bör det vara möjligt att följa spåren.


GULTHUIN

5.4.3 Hinder

Motståndet består av svartprästen Gulthuin, talman Tharadoc, Ariks, Terision och de tre medlemmarna av Edain-in-Arthedur. Alla dessa reagerar snabbt på hot, men kan bli förblindade av självsäkerhet. Deras list tillsammans med Amon Dûr bör göra äventyret till lite mer än ett enkelt "finna-och-rädda-uppdrag". Tharadoc innebär en oförutsedd svårighet. När han talat med Nadhaim förstår han att denne kommer att söka andras hjälp, och därför håller han utkik efter de tilltänkta räddarna och skyndar sig att varna Gulthuin. Tharadoc är en erfaren magiker och mycket motiverad att skydda Brödraskapets hemligheter.

Det sista hindret utgörs av Farahails mentala och fysiska skick. Han har hållits konstant medvetslös under fångenskapen, med hjälp av giftig, narkotisk rök. När man väcker honom mår han mycket illa, spyr och är så berusad att han inte kan stå upp. Det kan bli jobbigt att få honom med hem.

5.4.4. Belöningar

Nadhaims utlovade belöning betalas till fullo. Dessutom leder ett lyckat äventyr till att Edain-in-Arthedur avslöjas, och Tharadoc med dem. Det är naturligtvis mycket pinsamt för byrådet. Om Tharadoc inte har begått några andra uppenbara brott än att vara medlem i Brödraskapet, blir han förvisad. Har han deltagit i strid på de ondas sida, skickas han till Minas Anor för att förhöras och dömas av en kunglig domstol. Bar-en-Tinnens garnison skickas till Amon Dûr för att plundra och förstöra anläggningen. Några dagar senare utses Nadhaim till Tharadocs efterträdare i byrådet. Eventuellt kan rollpersonerna få ytterligare belöning från rådet för att de befriat byn från mörkrets hantlangare.

5.5 Möten

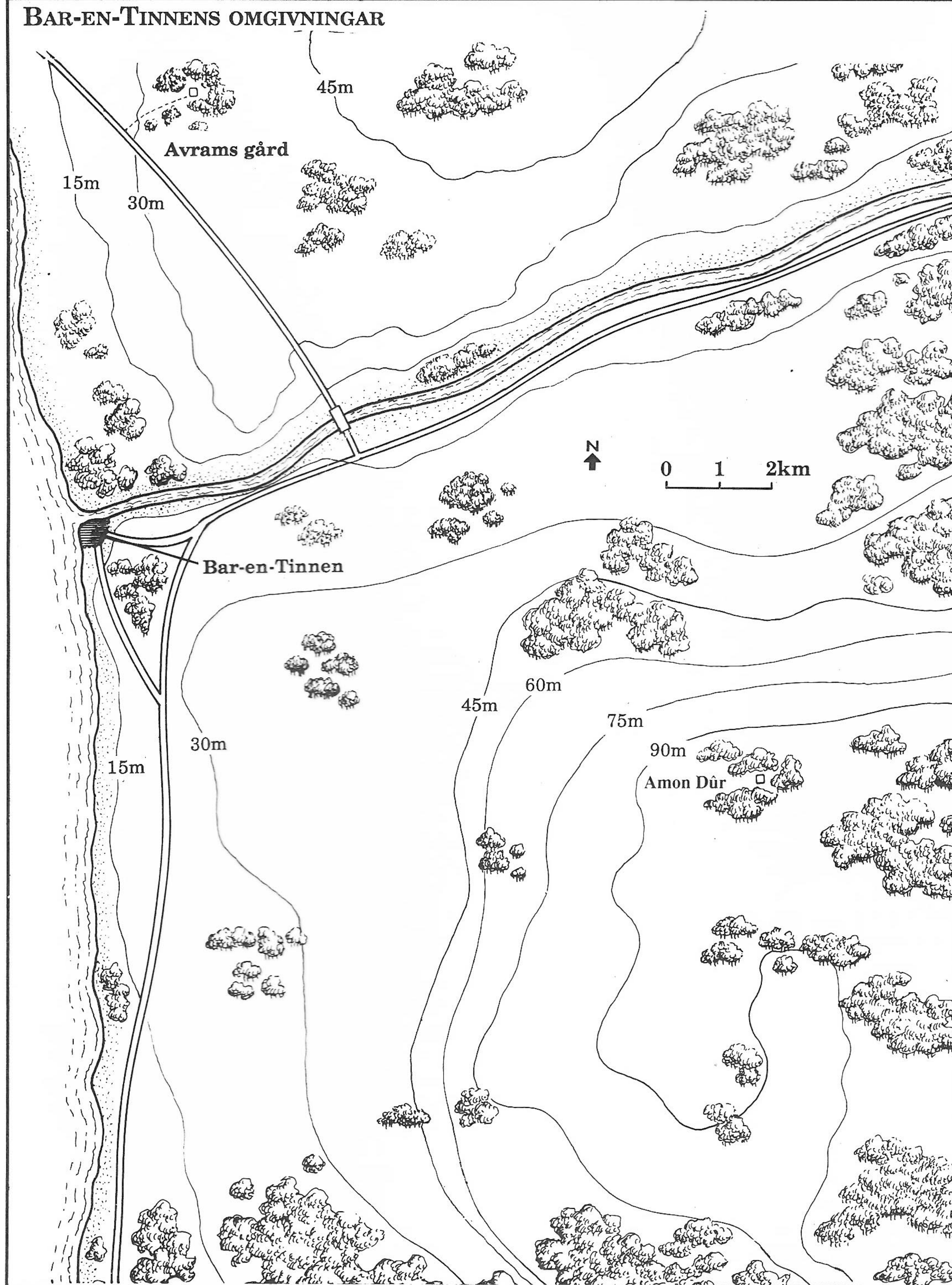
Det är ungefär en mil mellan Bar-en-Tinnen och Amon Dûr. Förutom enstaka djur, resande människor och bönder träffar man inte på mycket i dessa trakter. De flesta djuren i trakten är ofarliga. Det är däremot inte invånarna i Amon Dûr, som är beredda på att Farahails far har engagerat en grupp äventyrare. Listiga rollpersoner kan ändå lyckas överraska dem. De tre vakterna (se SLP-tabellen) är oerfarna i strid och retirerar om de blir angripna. Gulthuin är väsentligt farligare, både som krigare och magiker. Tharadoc är bra på magi, men inte van vid strid, och flyr inför övermakten.

5.6 Noteringar för SL

Även om det pågår heta strider i Amon Dûr och Gulthuin är medveten om det, angriper han inte om han inte har alla fördelar på sin sida, eller om rollpersonerna anfaller honom. Minst en av vakterna är hos Gulthuin i hans rum. Den vakten går ut genom den hemliga gången (12), tar sig runt kullen och barrikaderar ingången (1) från utsidan för att hindra rollpersonerna att fly. Gulthuin använder främst sin magi för att hindra, fånga eller döda rollpersonerna. Eftersom han är av åttonde rangen föredrar han att lägga första och andra nivåns besvärjelser, som han kan använda omedelbart.

Får han möjlighet till det försöker Gulthuin locka in personerna i möteshallen (8), så att han kan använda det magiska bordet till sin fördel. I salen har han också tillgång till en dold reservutgång. Gulthuin känner till Amon Dûr bättre än någon annan, och utnyttjar givetvis detta.

Röken som använts på Farahail har samma effekt som alkohol. Han kan inte gå rakt fram utan vacklar iväg åt vilket håll som helst, och faller omkull efter några meter. Han är också mycket högljudd och pratar hela tiden. Vidare kan han få för sig idiotiska saker. Det kan t ex vara att ljudligt försöka räkna alla nitarna på en av rollpersonernas hjälmar, eller påstå att allt han ser är hans egendom och måste tas med hem, eller tjata om att han vill spela fotboll med Gulthuins huvud... Farahail är alltså ett problem, i synnerhet om man har behov av att röra sig tyst och obemärkt.


BAR-EN-TINNENS OMGIVNINGAR
45m
Avrams gård
15m
30m
N
0 1 2km
Bar-en-Tinnen
60m
45m
75m
30m
90m
15m
Amon Dûr

6 Strandens skugga

Sedan tidernas begynnelse har Morgoths ondska kastat sin skugga över hela Midgård. Sauron är den främste av Morgoths sentida arvtagare, men mörkret breder ut sig långt utöver hans ondskefulla person. Även de fridfullaste småstäder kan drabbas av varelser som är värre än de flesta människors mardrömmar. Uråldrig ondska lurar under de mest oskyldiga platser, där den kan sova i tusentals år — tills något händer som råkar väcka den...

6.1 Den svarta handen

För länge sedan, under Andra Ålderns stora krig och vidsträckta förräderier, fanns det en föga ödmjuk eremit som tjänade Mörkrets Herre genom att så dödliga sjukdomar bland Olvar och Kelvar. Celgor Svarthand var hans namn, ty han bar en svart läderhandske på sin högra hand. När han utslungade en förbannelse mot en människa eller ett träd eller ett djur, höll han sin högra arm utsträckt mot sitt offer, och slöt den behandskade handen till en knytnäve. Feber, bölder och svaghet drabbade dem som Celgor riktade sin hand emot. Trots att han är bortglömd i historien, spelade han en liten men viktig roll i Saurons första försök att ta över makten i Midgård. Liksom balrogen i Moria flydde Celgor när hans herre föll.

Han sökte tillflykt i Gula Bergen längst i söder, men misslyckades. En annan, okänd ung eremit dödade den svarthänte och spärrade in hans ande i en amulett. Detta smycke består av en rund svart opal, runt vilken en halvmåne av mithril böjer sig. Det bärs runt halsen i en kedja av mithril. Runt opalen löper en inskrift, skriven på en mycket arkaisk dialekt av quenya. Där står, översatt:

"Säg Celgor Svarthand trotsa din mörka tomhet, och glöm aldrig förvisningens skydd och besvärjelse, eljest skall du skrumpna och dö — då intet står åter som kan göra dig hel och frisk."

När Celgors bane dog, ensam och bortglömd i sin ålderdom, blev amuletten liggande på golve hans grotta. Där låg den i tusentals år, meda eremitens ben vittrade till stoft, och "förvisnin ens skydd och besvärjelse" försvann med hono

För två månader sedan köpte Avram, en lä man från Gondor, amuletten från en karavan Bozisha-Dar. Avram återvände till sitt hem nä Bar-en-Tinnen för fyra dagar sedan, med mång spännande berättelser från sin resa. Efter en gla kväll i goda vänners lag på Lysmasken återvänd han hem för att sova. Men innan han gick ti sängs drog han fram den mystiska amuletten oc studerade än en gång dess inskrift. Han kund inte läsa den, men det var inte första gången ha grubblat över dess betydelse. Nu började han p allvar söka efter en nyckel till de gamla skrivtec nens hemlighet, och när stjärnorna bleknade p himlen framemot gryningen, fann han äntligen d rätta uppgifterna i en mycket gammal bok. En sam i dunklet uttalade han oförsiktigt frase "Celgor Svarthand trotsa din mörka tomhet".

Den morgonen ändrades stämningen i byn, so om någon hade dragit en slöja över solen. D följande dagarna drömde barnen förfärliga mar drömmar, och träden började vittra och dö. Mång av människorna föll samman i feber och utmat ning, och en bonde hittade död boskap i sin hage Paniken är nära — många fruktar att det är Stor Pesten som har brutit ut igen. Örtkvinnan Lyana trädgård skövlades av en samling desperata män Talmännen kämpar för att hålla lugn i befolk ningen. Igår kväll hittades den lärde Avram lig gande i ett dike, helt förvirrad och yrande. All frågar sig vad som håller på att hända och va man kan göra åt det.

6.2 SLP

Det här äventyret introducerar två nya SLP. D flesta av byns viktigare invånare har beskrivits de föregående äventyren.

6.2.1 Avram den lärde

Få människor i Midgård har rest så mycket som Avram. Nu fyllda sextio har han rest så långt norrut som till Arthedain, i väster ända till Lindons öar, i öster så långt som till Kykurian Kyn, och ända till Gula Bergen bortom Bortre Harad i söder. Han samlar på allt besynnerligt och exotiskt, och tar med sig många ”mojänger” hem.

Avram är 185 cm lång och av blandad dúnadansläkt. Han är seg, kraftigt byggd, väderbiten och stark. Håret är solblekt efter den senaste resan i söder.

Tyvärr har samlandet blivit Avrams olycka. Den senaste ”mojängen” han tog med sig var amuletten med Celgors fängslade ande. Oavsiktligt uttalade han formeln som befriade spöket. När han insåg vad han gjort flydde han i skräck från sitt hem. Han irrade runt vid Anduins strand i två dagar, skräckslagen vid tanken på den ondska han oavsiktligt släppt lös i Harithilien. När man fann honom yrade han osammanhängande om en ”demon med svart näve”.

6.2.2 Celgor Svarthand

Celgor Svarthand föddes i Móak i Fjärran Östern, och tillhör Womaw-folket. Hans namn som barn var Ulp Vâmûl. Namnet Celgor tog han sig när han anslöt sig till Awg Uscurac, en mäktig och mystisk magiker-orden som ursprungligen grundats för att tjäna landets Hionvor. I samband med namnbytet anslöt han sig också, i hemlighet, till den avariska alvdrottningen Dardarien, vilket var landsförräderi.

Celgor lämnade Móak vid 40 års ålder och anslöt sig till en grupp ondskefulla präster som kallades Caranchor-i-gaer. De bodde på en avskild plats i nordöstra Orocarni (S. ”röda bergen”). Snart avancerade han till att bli gruppens ledare, men i hans hemland kände man inte till något om dessa förehavanden. När gruppen gick under undkom han oskadd och vandrade ett tag omkring i länderna Rûbor, Lurs Vorganis, Ubain och Jendiar innan han åter slöt sig till Dardariens anhang. Där vigde han sitt liv åt att tjäna Sauron. Vid den tiden var ”Svarta Handen” redan känd och fruktad överallt på österns slätter.

Celgor bar en svart kalott på sitt rakade huvud. Hans bälte var vävt av människohår, och hans vida, svarta rock var sydd av människohud, och smyckad med svartlackade fingernaglar från hans offer. Celgors stövlar var skodda med järn och försedda med förgiftade spetsar framtill. På vänstra handen bar han en mjuk röd läderhandske, på den högra satt den svarta pansarhandsken som gav upphov till hans tillnamn.

I början av Andra Åldern tillverkade en eremit den svarta amuletten som fjättrade Celgors ande.



I flera tusen år har han grubblat över sina misstag och hungrat efter hämnd på sina fiender. Tillfället kom när en av öknens krigsherrar plundrade grottan där amuletten låg, och sålde den till en karavan. Därifrån såldes den vidare till den intet ont anande Avram.

Fjättrad i amuletten sökte Celgors odöda ande att suga livskraft från allt levande. Så fort amuletten började hanteras av människor kände man av dess effekter. På sin resa norrut lämnade den ett spår av utmattning och illamående efter sig. Men Celgor förblev bunden ända tills Avram uttalade de ödesdigra frammanande orden. Redan då hade Celgor blivit stark.

När han slapp ut ur amuletten försökte han genast att döda sin befriare, men den okroppslige magikern upptäckte att han inte kunde avlägsna sig mer än femtio steg från amuletten. Han var bunden till opalen. Det blev Avrams räddning, och han flydde från den plötsligt hemsökta platsen. Amuletten fick ligga kvar, och den osaliga anden tvingades irra runt vid huset, vilket gjorde det till en dödsfälla för alla som råkade komma i närheten. Celgor sög kraft från får och getter, från kaniner och sorkar. Till och med träden drabbades. Sakta växte Celgors kraft så att han kunde ta sig allt längre från sitt förutvarande fängelse.

Celgors ande ser ut ungefär som han såg ut före döden. Den bär en vidlyftig svart rock, järnskodda stövlar, en svart kalott på huvudet, en röd handske på vänstra handen och den massiva svarta

handsken på den högra. Om det inte vore för att den är svagt genomskinlig och har en tendens att glida fram över marken i stället för att gå, skulle man inte kunna se att skepnaden är en andevarelse.

Celgor har varit fri i två dagar när äventyret börjar. Han är arg, hatisk, listig och mycket intelligent. Allt eftersom hans styrka växer kan han röra sig längre bort från Avrams hus. Sjukligheten i Bar-en-Tinnen, som fortfarande ligger utanför Celgors aktionsradie, är bara en antydan om den ökande faran och spåret efter amulettens passage.

Spöket är hungrigt. Han vill sluka starkare själar. De döda djur man hittar runt Avrams hus är resultat av Celgors förtäring, men de har inte stillat hans hunger. Den odöde trollkarlen tänker nu rikta besvärjelsen Mörk rening (EDD: LIVSUTTÖMNING E4, E6, E8 eller E10 beroende på sin styrka, se nedan, och med räckvidd 10 m. Celgors skicklighetsvärde i besvärjelsen är S22, S29, S36 respektive S43) mot den första människa han träffar på (4:e, 6:e, 9:e eller 13:e nivån beroende på Celgors styrka, se nedan). Denna besvärjelse kommer att döda offret och tömma den dödes själ på all kraft (SRR). Assimilationen av denna kraft tar 30 sekunder efter besvärjelsen, under vilken tid Celgor inte kan göra något annat. Alla som iakttar denna hemska händelse måste — SRR: slå motståndsslag mot en 13:e nivåns Rädsla (de som misslyckas flyr vilt i 1 minut per 10% misslyckande), EDD: slå på skräcktabellen med +2 på tärningen.

***OBS:** Egenskaps- och färdighetsvärden för Celgor presenteras i fyra olika versioner, som representerar hans gradvis ökande krafter under dagarna efter hans befrielse. Celgor är en livsfarlig motståndare och man bör närma sig med försiktighet. Hans enda svaghet är att han är bunden till amuletten. Om den förstörs måste Celgors ande lämna Arda. På den sista och högsta nivån av hans tillväxt får spöket möjlighet att manipulera amuletten. Då hänger han kedjan runt sin egen hals, vilket gör det praktiskt taget omöjligt för hans fiender att förstöra den.*

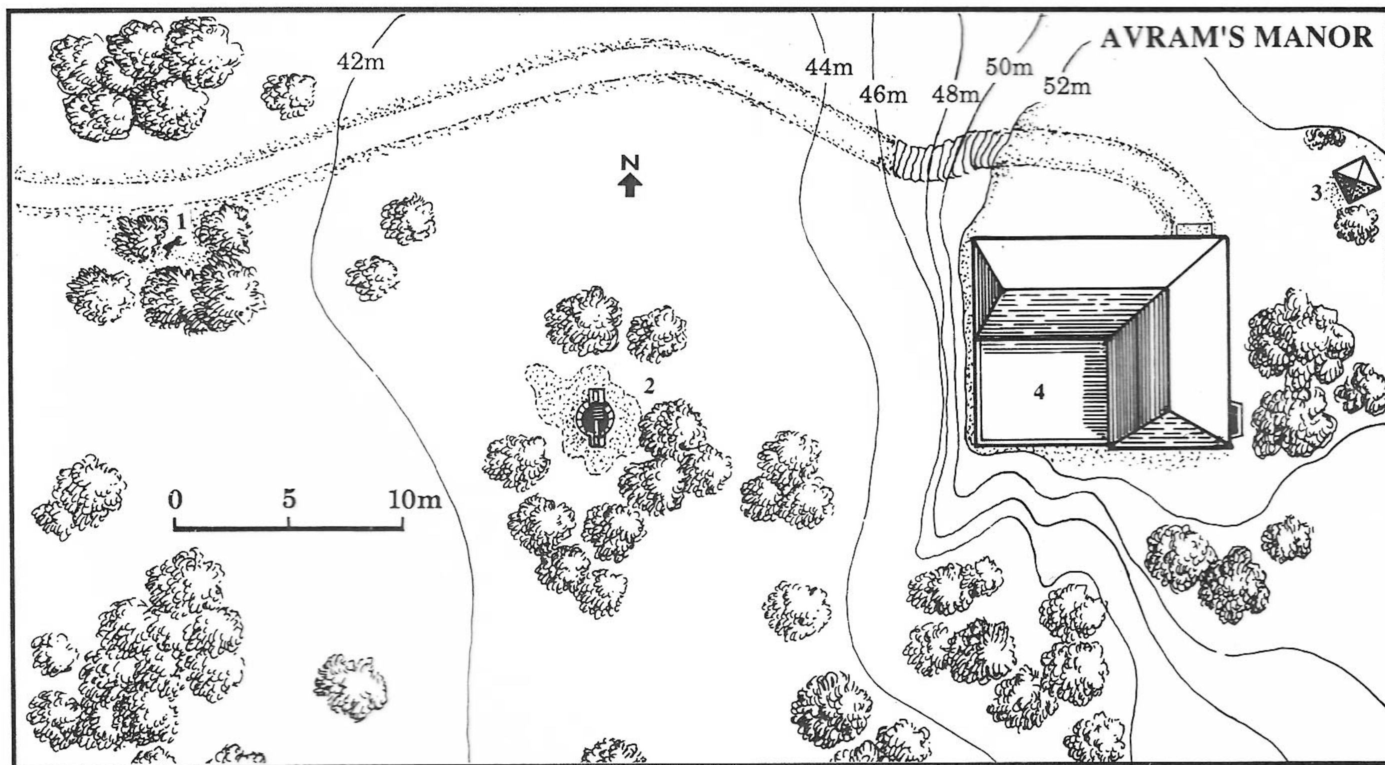
6.3 Avrams gård

Avrams gård ligger nästan åtta kilometer norr om Bar-en-Tinnen. På denna vackra plats bor Avram sex månader om året (när han inte är ute och reser). För närvarande bebos huset dock inte av Avram utan av Celgors ande. Spöket kan inte bege sig mer än en halv mil från huset (och amuletten), men dess styrka växer. Just nu reduceras Celgors kraft med en rang för var 1500 meter han avlägsnar sig från huset (han har dock aldrig lägre rang än 8:e).

1. **Lik.** Denne olycklige man blev Celgors för offer. Den stackars jägaren var på väg för hälsa på Avram när Svarta Handen slog t Hans kropp ligger tre meter från vägen, och lätt (+20) att upptäcka. Han ligger med ans tet nedåt, och det finns inga tecken på st (han blev överraskad). Vänder man på kropp står det klart att det inte är fråga om någ naturligt dödsfall. Det finns svarta brännm ken runt offrets mun, näsa och de tomma ögo hålorna — som om något hade bränt sig inifrån (resultat av Celgors Mörka renin Alla som ser kroppen måste slå räddningsk mot en 5:e nivåns Rädsla (se ovan). De so misslyckas blir illamående och får –15 på al manövrer i 20 minuter. EDD: slå på skräckt bellen med 1T6. Kontrollerar man kropp finner man en långbåge, tolv pilar, 5 ss och 1 bs.
2. **Brunn.** Det är 8 meter ned till vattenytan, oc vattnet är 3 meter djupt. Det finns ingen hin men ett 15 meter långt rep är uppsnurrat p vinschen.
3. **Utedass.** Det är ca 8 meter från huset ti dasset.
4. **Avrams hus.** Ett rymligt, rustikt hus byggt a grova stockar. Det är rejält i alla avseende men inte pretentiöst. Hit brukade alla trött färdmän och jägare vara välkomna för att få e paus eller sova över natten.

6.4 Avrams hus

1. **Vardagsrum.** Det rymliga rummet innehåll en rejäl eldstad, ett enkelt matbord av trä, oc flera bekväma fåtöljer där man kan sitta oc samtala. Halva golvytan upptas av en sto björnfäll. Från krokar i takbjälkarna hänge två lampor. Det finns ytterligare två kroka som inte används. Bordet kan tyckas stort fö en ensam person, men Avram gillar att h gäster. På väggarna hänger många skinn so Avram har fått av tacksamma jägare. Bakom bordet finns en stor öppen eldstad av mura sten, där Avram lagar sin mat. Just nu står e stor järngryta vid eldstadens kant, fylld a grumligt vatten. I vattnet flyter några mörk föremål, Det är Avrams tvätt som han påbörja de alldeles innan han råkade släppa loss Ce gor. Vid sidan av spisen finns en låda med ve och fnöske. En lucka i golvet till höger o ytterdörren leder ned till källaren.
2. **Veranda.** Den här balkongen påstås ha en a de vackraste utsikterna i Harithilien. Den li ger alldeles ovanför ett fem meters stup. Här från kan man se Bar-en-Tinnen, floden och d mjuka kullarna på andra sidan, Emyn Arne norr och Vita Bergen, över tre mil bort. Efte

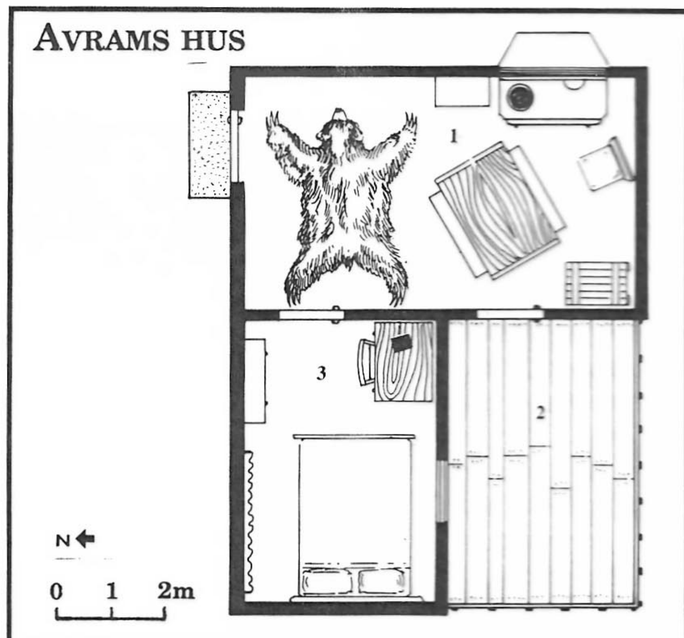


som Avram har varit borta de senaste sex månaderna är verandan i dåligt skick, och kan vara riskabel att gå på. Om någon kliver närmare kanten än en meter så — SRR: slår du motståndsslag för brädorna mot en attack som är lika med personens/personernas vikt i kg, delad med 25 (exempel: en person som väger 100 kg skulle anses som en 4:e rangens anfallare); EDD: ska du slå över personernas vikt/2 med 1T100. Om verandan misslyckas brister pollarna under den och golvet brakar ned så att det lutar mot stupet. Alla inom 150 cm från kanten måste — SRR: klara en svår (–10) rörlig manöver för att inte falla nedför stupet (betrakta som en +15 MFä-attack). EDD: Klara ett SMI-slag på motståndstabellen mot 15 för att inte falla nedför stupet (2T6 skada).

3. **Sovrum.** Dörren öppnas utåt mot ett bekvämt, välskött rum. Vid norra väggen står en stor byrå (150 cm hög, 180 cm bred, åtta lådor, fyra på var sida). Lådorna innehåller kläder. De är bara delvis fulla (eftersom han höll på att tvätta kläderna), och de innehåller inga värdesaker. På bordet ligger en liten bok skriven på väströna, som handlar om hur man talar och översätter en viss dialekt av quenya. Sängen är bäddad med fina vita lakan, ett enkelt täcke och en stor fjäderkudde. På sängens huvudbräda syns Minas Anors sigill, liksom på ett stort baner på norra väggen. Den som klarar ett mycket svårt (-20) ITF-kast (EDD: –5 på Finna dolda ting) ser konturerna av en lucka i taket, och en liten krok. Drar man ned luckan visar det sig finnas en utvikbar stege på dess ovansida. Den leder upp på en liten vind ovanför sovrummet. Där förvarar Avram sina värdesaker i en olåst, magiskt skyddad kista. Den som rör vid kistan får en +10 Ljusblixt i sig. Besvärjelsen är alltid aktiverad, och upprepas varannan SR. I kistan finns 20 guldmynt från Arthedain, 16 andra guldmynt, 60 ss och 115 bs från Gondor. Vidare ett läderbälte som lägger besvärjelsen Hoppa.

4. **Matkällare.** Sexton trappsteg av sten leder ned till den här mörka, svala källaren där Avram förvarar sitt matförråd. Takhöjden är bara 180 cm, och alla som är längre än så har –15 på alla manövrer (EDD: –3 på alla SMI-baserade färdigheter). Tvåhandsvapen ger ytterligare –30 (SRR)/ –6 (EDD) på grund av det begränsade utrymmet. Mitt i rummet hänger en lampa från en krok i taket. Närmare inspektion visar att den är tom och att veken har brunnit upp.På östra väggen hänger en stor sköld med stålförstärkt framsida, målad med Minas Anors symbol. På hyllorna ligger diverse saltat kött, kryddor, frukt och grönsaker. Ett normalt ITF-kast visar en liten ask av ädelträ på den norra hyllan. I den ligger två små påsar som innehåller tre doser vardera av Bursthelas respektive Reglen. I askens botten ligger en liten kaka lembas (alviskt vägbröd) som Avram fick i Lórien. I västra väggen finns en liten dörr som står på glänt.

5. **Arbetsrum.** Innanför dörren finns ett något större rum, men begränsningarna (se ovan) gäller även här. Jordgolvet är belagt med stenplattor. På norra sidan står en stor kista som är låst och svår (–10) att öppna. Inuti kistan finns en fälla, absurt svår (–70) att upptäcka. När



kistan öppnas utlöses ett moln av giftgas (6:e nivåns sömngas). De som missar sina motståndsslag med 1–50 sover i 10 minuter, de som missar med 51+ är utslagna i en halvtimme. EDD: Sätt FYS mot 15 på motståndstabellen. Den som missar sover 5 minuter för varje 5% han missade med. I kistan ligger ett bredsvärd (+15) och lite kläder, bl a en alvisk kappa som ger +10 på att smyga och gömma sig. På golvet framför bordet i söder ligger en omkullvält stol. Noggrann undersökning visar att bordet har skjutits mot väggen med stor kraft — det hände när Avram flydde från Celgor. På bordet finns ett brännmärke och rester av ett vaxljus som verkar ha brunnit ut. Bredvid det ligger amuletten som Celgor hållits fången i. Det enda säkra sättet att besegra Celgor är att förstöra amuletten. Den anses vara av rustningstypen metallrustning (–30) och tål 65 skadepoäng innan den faller sönder (EDD: Den absorberar 10 KP och tål 15 KP skada). När amuletten förstörs måste Celgor lämna världen. Hans ande försvinner ut i tomheten.

6.5 Uppgiften

Rollpersonerna måste ta reda på vad som är orsaken till de onda händelser som inträffar i Baren-Tinnen, och stoppa det. Det är en mycket farlig uppgift, så man bör gå fram med stor försiktighet. Om det skulle bli strid mellan rollpersonerna och spöket bör det krävas både goda kunskaper i magi, stor tur med tärningarna och intelligent samarbete för att de ska ha en chans. En enstaka rollperson är i princip chanslös.

6.5.1 Motivera spelarna

Samma dag som Avram hittas yrande i ett dike, sammanträder byrådet för att diskutera sjukdomen som drabbat byn. Eftersom Avram babbla om en skepnad med svart näve utlovar rådet e belöning till den som vill gå till Avrams hus o undersöka vad som finns där. Befolkningen ä oroad, många törs inte lämna sina bostäder, o ingen av dem erbjuder sig att gå. Belöningen ä stor (50 gs) med tanke på att uppgiften förefall rätt enkel. Vilken äventyrare kan motstå ett sådan erbjudande?

6.5.2 Hjälpmedel

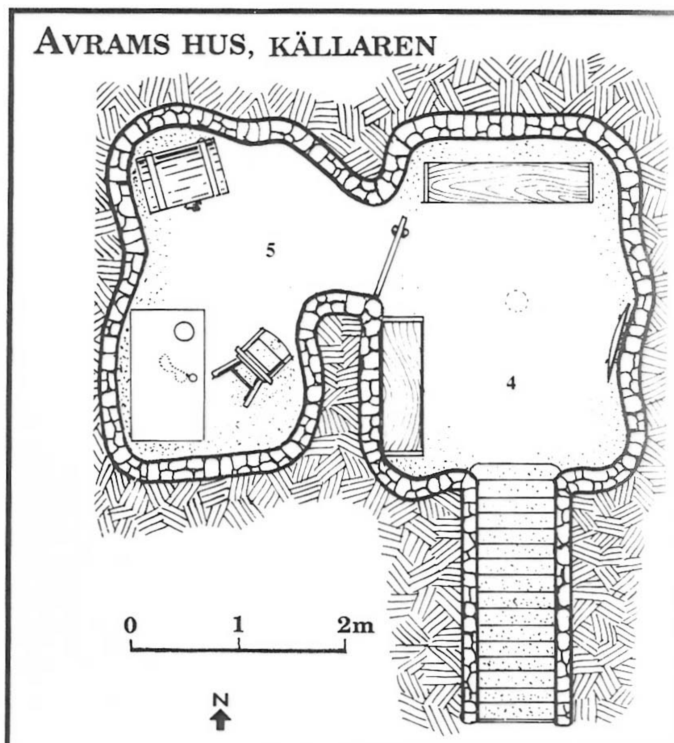
Den bästa ledtråden i det här äventyret är de Avram säger. Man förstår att han sett en skepna med en svart hand, och att "amuletten" är vikti i sammanhanget. Nycklarna till hans hus ligger hans ficka, och han gör inget motstånd om ma ber att få låna dem. Däremot vägrar han absolu att följa med hem.

6.5.3 Hinder

Det största hindret är själva tiden, eftersom Celgor blir starkare för var timme som går. I börja av äventyret är Celgor som svagast. Sex timma efter det att rollpersonerna anställts når ha nästa nivå ("Celgor II" i tabellen), eftersom ha fått tag på en människa som han sugit kraften ur. Rollpersonerna måste lista ut att det gäller at förstöra amuletten, och det snabbt. När Celgo når sin högsta kraftnivå är det nästan omöjligt at besegra honom eftersom han då kan lägga besla på amuletten.

6.5.4. Belöningar

Att lyckas besegra en så svår fiende som Celgor Svarthand är en belöning i sig själv, men det finns mer att vinna för rollpersonerna. Byrådet betalar



50 gs för undersökningen av Avrams hus, när de kommer tillbaka. När byborna får höra hela berättelsen och märker att de sjuka blivit friska igen, leder det till så stor tacksamhet att man samlar ihop ytterligare 100 gs åt hjältarna. Avram är också mycket tacksam, och erbjuder var och en av rollpersonerna ett föremål ur sin samling. Vidare ordnar byrådet en bankett till rollpersonernas ära, där de blir offentligt hedrade.

6.6 Möten

På grund av de ovanliga händelserna i Bar-en-Tinnen får rollpersonerna ett ovanligt bemötande där. Folk beter sig annorlunda än i de andra äventyren. Celgors närvaro har en deprimerande och försvagande effekt på allt och alla: människor, djur och växter.

6.6.1 Bybornas reaktioner

En del av byborna är retliga, andra apatiska och handlingsförlamade. Några är till och med rädda för rollpersonerna om de är främlingar. Småbarn gråter eller springer och gömmer sig. Affärsinnehavare är buttra och inte särskilt intresserade ens av att hjälpa kunder. Försöker man tilltala någon okänd ute på gatan kan det hända att man blir ombedd att dra åt fanders.

6.6.2 Naturens reaktioner

Lassankuni (S. "lövätare") verkar fridsammare än vanligt, hundar morrar och skäller utan orsak, och boskapen bölar hela tiden. Hästarna i hagen bakom Lysmasken springer omkring oroligt. Alla djur verkar rädda. Det kan till och med hända att en hund anfaller, men för det mesta flyr djuren. Träd och buskar verkar livlösa, som om de var på väg att vissna, och löven ser ut att vara belagda med en grå hinna.

6.6.3 Celgor

Celgor är uppfylld av hat och hämndlystnad efter sin långa fångenskap. Han är så arg att det gör honom oklok. Men han är alltid brutalt effektiv. Han gör det han önskar med uppbjudande av all sin kraft, och krossar allt motstånd. Hans främsta önskan är att suga i sig livskraft så att han kan återvinna sin forna styrka. Men samtidigt kan hatet driva honom att göra av med en hel del energi på att sprida förintelse.

Celgor försöker isolera en person och eliminera honom med Mörk rening/LIVSUTTÖMNING. Varje gång han lyckas göra det får han nya krafter och går till ett nytt stadium av sin återhämtning. Vi anger värden för fyra utvecklingsstadier. I det första stadiet är han föga mer än en skugga (8:e rangen). I det andra stadiet har han vunnit en del kraft och är en starkare inkarnation (12:e rangen). I det tredje stadiet, det sista innan han kan ta amuletten, är han på 18:e rangen. Till sist når han sin fulla styrka och befinner sig på 26:e rangen. I det läget dödar han inte längre för att dricka livskraft, men han suger kraft från allt levande inom tre meter med en hastighet av 10 FYS-poäng per rond (EDD: 2 FYS/SR).

Om Celgor uppnår sin fulla styrka lämnar han området runt Bar-en-Tinnen efter att först ha anfallit staden och dödat några människor. Sedan flyr han till Mordor för att tjäna sin forne herre, Sauron.

Första gången rollpersonerna får se Celgor måste de slå räddningskast som mot besvärjelsen Rädsla. Den som missar sitt kast med 1–50 flyr skrikande från platsen i 1–10 SR, den som missar med 51–100 flyr i 1–2 minuter, och ett den som missar med 101 eller mer faller ihop på marken, förlamad och darrande. Rädslo-attacken anses vara på 6:e, 9:e, 13:e respektive 15:e nivån beroende på vilket stadium Celgor uppnått. (EDD: Slå på skräcktabellen med 1T6, 1T10, 1T20 respektive 1T20+2 beroende på Celgors makt).

OBS: Det här äventyret blir bäst om du kan åstadkomma en bister, spöklik stämning. Var noga med detaljerna och försök förmedla känslan av ett okänt hot. Spelarna bör förstå att rollpersonerna knappast kan överleva en öppen strid mot Celgor. Om de försöker något sådant förtjänar de allt du kan vräka över dem. De måste lita till mer än svärd och muskler för att klara det här äventyret.


CELGOR

7 Byfolket

Bar-en-Tinnen är en stor by, till och med för att ligga i Gondor. Om man räknar med bondgårdarna i den omedelbara omgivningen är befolkningen ungefär femhundra personer. Här nedan beskrivs flera viktiga SLP som inte har beskrivits i äventyren.

7.1 Talmännen

Byn Bar-en-Tinnen styrs av ett råd bestående av åtta "talmän", av vilka två har beskrivits tidigare. Från början bestod rådet av nio medlemmar, men Hirion den Tyste omkom för flera år sedan när hans hus brann ned, och av respekt för hans minne har man låtit hans stol stå tom. Rådet är en officiell inrättning som styr byn och ger råd till byborna med såväl befolkningens som kungens (senare rikshovmästarens) godkännande. Det är frivilligt att vara medlem i rådet, och den som är talman kan förbli det så länge han själv önskar.

7.1.1 Idrazor

Idrazor är den äldste medlemmen i rådet och den mest respekterade mannen på bygden. Han bor med sin tjänare Jeirn i ett stort hus alldeles vid Anduins strand (se avsnitt 3.2.3). Idrazor är släkt på håll med fursten av Dor-en-Ernil, och hans namn tyder på att hans númenóriska förfäder slog sig ned i Nan Anduin strax efter ankomsten till Midgård.

7.1.2 Tharadoc

Tharadoc är yngst av talmännen. Det var hans livlighet och entusiasm som fick byborna att välja honom till rådsmedlem. Sedan dess har han emellertid ofta kommit i konflikt med Idrazor. Tharadocs radikala sinne är en bjärt kontrast mot den äldre talmannens lugna konservatism. Men han är noga med att inte förlora behärskningen eftersom han i hemlighet är medlem i Edain-in-Arthedur (se avsnitt 5.2.2).

7.1.3 Darana

Darana är rådets enda kvinnliga medlem (och kallas följaktligen inte "talman" utan "talkvinna"). Många säger att hon är rådets mäktigaste medlem eftersom hon för halva befolkningens talan. Hon är sextio år gammal men ser mera ut som fyrtiofem. För det mesta klär hon sig i en vidlyftig blå mantel med guldbroderi runt ärmarna. Hennes långa, grånande svarta hår är bakåtkammat och faller ned över axlarna. På vänster hand bär hon en ring med Minas Anors sigill, som hon fick av stadens äldste för många år sedan, som tack för utförda tjänster. Hennes grå ögon visar ett bestämt sinnelag och stor hängivenhet till byrådet.

7.1.4 Lamarod

Lamarod är en tystlåten och reserverad man som allmänt kallas "skrivaren". Han sköter det mesta av pappersarbetet åt byrådet. Det är också han som skriver ut de tillstånd och licenser som rådet beviljar. Han valdes in i rådet för tio år sedan, främst på grund av sin skicklighet som skrivare och protokollförare. Han är den typiske tjänstemannen, välrakad, ordningsam och noggrann. Han är 65 år gammal och bor i ett litet välstädat hus tillsammans med sin hustru Deniel. På orten har hans vanor gett upphov till talesättet "ren som Lamarod". Liksom de andra rådsmedlemmarna klär han sig i en stor rock, i hans fall grå, med guldbroderier runt ärmarna. I en kedja runt halsen bär han ett hängsmycke (SRR: betrakta det som en x2 kraftföremål för jordmagi/EDD: AURA E1 med SIGILL och PERMANENS).

7.1.5 Sorandil

Såsom den mest obeslutsamme av rådets medlemmar blir Sorandil ofta den som avgör voteringar, genom att han aldrig bestämmer sig förrän i absolut sista stund. Trots detta är han en utmärkt talare, och han får ofta uppdraget att informera byborna om rådets beslut.

72 år gammal är Sorandil rådets näst äldste medlem. Han håller på att bli flintskallig och går med en lätt hälta. Han är kanske den mest vidsynte av rådsmedlemmarna, och gillar att diskutera i timmar med vem som helst (som har tid).

7.1.6 Iderion

Iderion är den minst kände av rådets medlemmar, och en mycket tillbakadragen person. Han är änkling och bor ensam. Många tycker att han verkar bära på en stor vrede, men när han visar sig är det alltid med ett leende och en behaglig attityd mot människorna runt omkring.

Trots att han är 61 år gammal ser Iderion ut att vara den yngste av rådsmedlemmarna. Det finns inte ett grått hår på hans huvud. Hans mörkbruna ögon glittrar när han talar, och han använder gärna händerna för att understryka det han säger. Han klär sig i en mörkblå rock och bär en stor (+5 icke-magisk) ekstav.

7.1.7 Warris

Warris har suttit i rådet i nio år, och är känd för sin konservativa inställning till de flesta ärenden. Han härstammar från Rohan, har tättsittande blå ögon och blont, glesnande hår. Han bär en blå rock med guldbroderier, av samma typ som de andra talmännen. Warris föddes och växte upp på en bondgård och har tagit som sin uppgift att företräda bönderna runt Bar-en-Tinnen.

7.1.8 Arondil

Arondil anses vara Idrazors högra hand, och tilltänkta efterträdare som rådets ledare. Han bråkar ofta med Idrazor om möjligheterna att bygga ut byns enda industri, kvarnen och mjölförsäljningen. Liksom Idrazor är han viljestark och har varit rådsmedlem länge.

Hans familj kommer från norra Eriador, och Arondil är den längste i rådet med sina 196 cm. Han är muskulös och var en gång soldat i Gondors armé. Ännu idag är han en duktig krigare och ryttare. Med mörka bruna ögon och rödbrunt hår är han en imponerande person. Han bär en silvergrå rock med silverbroderier, och en stav som är mycket lik Idrazors.

7.2 Rådsfränder

Jeirn och Debiel är de viktigaste av talmännens tjänare och rådgivare.

7.2.1 Jeirn

Som betjänt åt Idrazor är Jeirn välkänd i byn och behandlas med nästan samma respekt som sin herre. Han är i medelåldern och har rest mycket i sitt liv. Han är alltid välklädd och bär för det mesta en ljus mantel. De blå ögonen, det mörkbruna håret och hans 182 cm visar hans härstamning från Eriador. Trots sin längd överskuggar han aldrig Idrazor, som har en mer karismatisk personlighet.

7.2.2 Deniel

Deniel är Lamarods fru och lika nätt och välskött som han. Hon talar stillsamt, men är envis och stöder alltid sin älskade make. Brunt hår, bruna ögon, 175 cm lång, tillhör Gondors vanliga blandade dúnadan-befolkning.

7.3 Köpmännen

Det finns några få butiker i byn, och innehavarna kallas gemensamt för "köpmännen". Tillsammans står de för en stor del av byns kontakter med Minas Anor och Pelargir. Här följer korta beskrivningar av dem alla.

7.3.1 Sahail

Sahail är innehavare av värdshuset Lysmasken, och har gjort det känt över hela Harithilien. Sahail flyttade till Bar-en-Tinnen från Rohan för tolv år sedan. Där byggde han sitt värdshus, och sedan dess har det varit en självklar del av livet i byn. Det är inga större skaror resande som tar in på Lysmasken, men de är tillräckligt många för att Sahail ska kunna försörja sig och sin hustru. Han är en storväxt, rödbrusig man med långt blont hår och blå ögon. Innan han slog sig på att driva värdshus var han soldat i Rohan.

7.3.2 Laren

Laren är Sahails älskade hustru och påstås vara den bästa kocken i Bar-en-Tinnen. Detta motsägs dock av Sahail, som menar att hon är den bästa kocken i hela Harithilien. Oavsett vilket är hon duktig på matlagning och villig att undervisa alla som vill lära sig. (Sahail är rätt bra han också.) Trots att hon är liten till växten är Laren en duglig kvinna som kan ta vara på sig. Hon är oberoende gentemot sin make och de båda gillar att vara självständiga. Hennes blonda hår och blå ögon avslöjar att hon kommer från Rohan.

7.3.3 Mirenil

Mirenil har varit fiskare på Anduin ända sedan han var barn. Nu är han 46 år gammal och säljer fiskeutrustning och bete i hamnen. Han köper och säljer också mindre båtar. Bland fiskarna på södra Anduin är han välkänd, och har många kunder. Mirenil föddes i hamnstaden Harlond, allseles söder om Minas Anor. När han var tre år tog hans far med honom på en fiskebåt, och sedan dess har det varit hans yrke. Mirenil är av blandad dúna-

dan-härkomst och har grå ögon och kortklippt, gulbrunt hår.

7.3.4 Lyana

Lyana är stadens läkare och örtkännare. De flesta som är sjuka kommer till henne för att få medicin. Hon är inte direkt i försäljningsbranschen, men säljer ändå sina örter och dekokter till dem som har råd. Många resande stannar till hos henne för att handla. Hon har en del sällsynta örter som är svåra att få tag på utanför Pelargir eller Dol Amroth. Det mesta av hennes sortiment odlar hon själv i trädgården, som är hennes ögonsten. Lyana är stolt och hederlig. Hon avskyr gifter och odlar bara medicinska växter. Hon är mild och hjälpsam mot alla.

Lyana har långt, flätat brunt hår, bruna ögon, och går ofta klädd i en ljusgrön klänning.

7.3.5 Doramir

Byns främste smed och ägare till Järnhammaren. Doramir är en storväxt dúnadan. Han är brysk, alltid rakt på sak, och mycket stolt över sitt yrke. Han har rest vida omkring och lärt sig mycket. Det sägs att han känner till vissa av dvärgarnas hemliga tekniker, men om det är sant bevakar han sina hemligheter noga. Ingen av hans anställda vet något om sådana ting.
Doramir är den störste mannen i Bar-en-Tinnen. Med sina 196 cm är han lika lång som Arondil, men avsevärt starkare. Hans hår är långt och svart, och han föredrar diskreta kläder. Hans storlek, mörka hudfärg och grå ögon bidrar till att han fått rykte om sig att vara en sträng man.

7.3.6 Terendil

Terendil är innehavare av handelsboden i Bar-en-Tinnen. Det är den största, för att inte säga den enda, handeln i området. Han säljer till normala priser och gillar att prata med kunderna. Han behöver inte oroa sig för konkurrens, men är genuint intresserad av att stå på god fot med folk. Han kunde ta mycket mer betalt än han gör, men Terendil anser att priset ska vara "rättvist" och inte påverkas av tillgång och efterfrågan. Eftersom han urprungligen kommer från Harondor är han något av en invandrare, och många äldre invånare betraktar honom med en viss misstänksamhet, på grund av hans mörka hudfärg. Det är helt oförtjänt, och de flesta litar på Terendil liksom han litar på dem. Han har brun hy, svart hår och bruna ögon.

7.4 Krigarna

Stadens garde är en provisorisk lokal vaktstyrka som består av alla friska, vuxna män i Bar-en-Tinnen. Man turas om att göra vakttjänst. För de mesta tjänstgör 20-40 män i gardet. Bara befälhavaren och sex professionella soldater ur Gondors armé tjänstgör på heltid. De tränar och leder gardet.

7.4.1 Boranas

Boranas är befälhavare och instruktör för Bar-en-Tinnens garde. Han tjänstgjorde många år i Gondors armé innan han placerades här. Han gillar sitt jobb, trots att det inte direkt är något elitförband han leder. Men när det gäller militära ärenden är Boranas dödligt allvarlig. Han anser att Mordor fortfarande är ett hot, och att det är nödvändigt att vara beredd att möta mörkretsmakter när som helst. Boranas är en ren dúnadan, kraftigt byggd, 187 cm lång med svart hår och blå ögon. Han är expert på att hantera ett svärd, och en mycket bra militär ledare.

7.4.2 Orinas

Orinas är Boranas närmaste man och sköter en stor del av den militära träningen i Bar-en-Tinnen. Liksom Boranas tillhör Orinas Gondors armé. Han tog värvning i Lamedon men tillbringade sedan en stor del av sin tjänst som soldat i hamnstaden Lindir i sydväst. Hans släkt är dunlänningar, och själv är han kort och stadig, 163 cm lång. Han är en duktig lärare och respekteras både av gardet och sina soldatkolleger. Boranas respekterar honom för att han är listig och föredrar att använda huvudet för att vinna sina strider. Orinas är en skicklig bågskytt och använder helst en handyxa i närstrid.

7.5 Kvarnarbetarna

Byns största "industri" är kvarnen, och de som har sin utkomst därifrån är cirka 35 procent av invånarna. De är byns ekonomiska grundval. Här följer beskrivningar av de två mest betydelsefulla

7.5.1 Aderil

Aderil är en lång, dominerande man (193 cm lång som äger kvarnen. Han är välkänd i byn, men inte särskilt omtyckt eftersom han alltid är ivrig att påminna folk om sin egen betydelse. Han är så högfärdig, arrogant och otrevlig att till och med barnen är medvetna om hans brister. Många av dem hånar honom öppet, men deras föräldrar är rädda för mjölnaren (och det med rätta).

Aderil har stort inflytande i staden tack vare sin ställning som arbetsgivare åt en stor del av befolkningen. Han klär sig gärna i skrikiga lyxkläder för att visa upp sin rikedom. Hans hus ligger nära floden, mitt emot Lysmasken.

7.5.2 Mjölnare Taraim

Taraim är Aderils tystlåtne motståndare. Han är mjölnarmästare vid kvarnen och gillar inte sin chef. Aderil misstänker att mjölnarmästaren är olycklig, och fast han ofta är otrevlig mot sina andra anställda behandlar han Taraim med respekt. Taraim är omtyckt och har trots allt ett ganska stort inflytande över dem som arbetar vid kvarnen.

Han är rätt storväxt och rundlagd. Han ansvarar för det stora kvarnhjulet, som väger nästan fem ton. Trots sin feta mage är Taraim mycket stark, och medlem av gardet. Hans förfäder är rohirer och dúnedain. Han har kortklippt svart hår och djupblå ögon.

7.6 Noteringar för SL

När man spelar i Bar-en-Tinnen bör SL vara uppmärksam på hur bybefolkningen reagerar på rollpersonerna. Det är t ex mycket sannolikt att ingen i byn någonsin har sett en hob. Både alver och dvärgar, särskild naugrim, är mycket sällsynta i de här trakterna. Därför är det sannolikt att icke-mänskliga rollpersoner drar till sig stirrande blickar. Byborna ställer dumma frågor, särskilt till hober och dvärgar. Barnen pekar och frågar sina föräldrar vad det är för underliga typer. En del av invånarna kan vara överdrivet vänliga, andra är på sin vakt och drar sig undan från de ovanliga främlingarna.

I allmänhet är folket i Bar-en-Tinnen mycket vänliga, utåtriktade och behagliga att umgås med. I äventyret "Strandens skugga" ändras detta markant, när folk blir sjuka och misstänksamma. Man vill gärna hitta en syndabock som man kan anklaga för olyckorna. Det finns risk för att rollpersonerna blir beskyllda för att ha fört med sig pesten till byn, åtminstone av några. Den risken är särskilt stor om det finns en alv, hob eller dvärg med i sällskapet. Även de bybor som varit vänliga tidigare kan bli rent fientliga.

8 Tabeller

8.1 Möten

Möte	Inuti byn	Utanför byn
Chans (%)†	*60%*	*30%*
Avstånd (km)	*0,3*	*1,6*
Tid (tim)	*0,25*	*2*
Allmänna fällor	—	01
Naturfara	—	02-04
DJUR		
Tamhund	01-05	05-06
Rördrom	06-07	07-08
Sothöna	08	09-11
Kungsfiskare	09-10	12-13
Svartkråka	11	14
Gräsand	12-14	15-20
Korp	—	21
Röd örn	—	22
Kirinkir (sångfågel)	15-20	23-24
Blodigel	21	25
Mygg	22-28	26-30
Mordorflugor	—	31
Träskorm	29	—
Nathrach	30	—
Uroxe	31-35	32-37
Hjort	—	38-40
Vildget	—	41-43
Tamget	36-42	44-45
Ponny	43-46	46-47
Vildhäst	47	48-49
Svartbjörn	—	50-51
Tamkatt	48-51	52
Bergslo	52	53
Gråvarg	—	54-57
Odöda (N)	—	58

Möte	Inuti byn	Utanför byn
ORTSBEFOLKNING		
Stråtrövare	53	59-62
Mjölnare	54-56	—
Fiskare	57-61	63-64
Jägare	62-63	65-68
Gardespatrull	64-66	69-71
Köpmän	67-69	72-73
Rådsäldste	70	—
Främlingar	71-74	74-75
SLP	75	76
FRÄMMANDE FOLKSLAG		
Umbarpirater	76-77	77
Dunlänningar	78	78
Nordröna	79-80	79
Haradrim	81	80-82
Balchoth	—	83
Sagath	—	84
ICKE-MÄNSKLIGA RASER		
Alver, noldor	82-84	85-86
Alver, sindarer	85-86	87
Dvärgar	87-89	88
Orcher (N)	—	89-91
Troll (N)	—	92
OVANLIGA DJUR		
Delfiner (V)	90	93
Hajar (V)	91	94
Övriga varelser*	92-00	95-00

Hur man använder tabellen:

SL slår 1T100 för att se om det blir ett möte (chans) en gång för varje sträcka (distans) spelargruppen rör sig, eller en gång för varje tidsperiod (tid) de befinner sig i det aktuella området; välj det som innebär tätaste kontrollerna. Om det blir ett möte slår han ytterligare 1T100 för att se vad RPna träffar på.

Ett möte innebär inte nödvändigtvis att det blir strid eller konflikt, gruppen kan undvika eller blidka en del av farorna i mötena genom förståndigt handlande eller lyckosamma flyktförsök. Denna tabell ger bara SL tips för möten med ovanliga eller potentiellt farliga platser eller varelser.

N — Dessa varelser är uteslutande eller oftast ute på natten. Om de oftast är ute på natten (orcher, vissa odöda, etc) är det bara 50% chans att de dyker upp dagtid, och ingen chans om de uteslutande är ute på natten.

V — Dessa varelser är vattendjur och kan därför bara påträffas på eller vid stora vattenytor (dvs Anduin).

***** — SL kan slå om eller konstruera ett möte med en grupp eller individ.

† — I äventyret "Strandens skugga" är sannolikheten för möten halverad.

OBS: I äventyret "Strandens skugga" är Morgoths vampyr Celgor den enda "övriga varelsen". Slår du 92-00 inuti byn, så slå om.

8.2 SLP (SRR)

Namn	Rang	SP	Rustn.	FB	Sköld	Skydd	Närstr.	Sek./ Projektil	RM	Övrigt
SLP I "FLODENS VÅLNAD"										
Farahail	1	20	IN	23	Nej	—	20do	10sl	5	Bard av blandad härkomst. Inga besvärjelser
Raenar	5	60	HL	25	Nej	—	40bs	65ab	5	Svartnúmenórisk utbygdsjägare. 5 KP. *Naturens skydd*
Idrazor	3	40	IN	10	Nej	—	60bs	30ab	-5	Blanddúnedainsk krigare
Ebarthon	6	65	IN	30	Nej	—	85ks	50do	23	Kvinnlig haradrisk spejare
SLP I "DEN ÖVERLEVANDE"										
Parigan	1	6(28)	IN	10	Nej	—	30ks	35kb	5	Lägre dúnadanspejare. SP angivet både nuvarande & totalt
Sargan	6	75	HL	15	Ja	—	76bs	88ab	5	Svartnúmenórisk spejare
Gariac	5	62	ML	10	Nej	—	55st	75lb	10	Dunländsk utbygdsjägare. Sargans kumpan. *Stigens herre* och *Naturens skydd*
Amadar	5	84	HL	5	Ja	Arm-	87th	53lb	0	Blanddúnedainsk krigare. Flodbandit
SLP I "EDAIN-IN-ARTHEDUR"										
Nadhaim	4	80	IN	0	Nej	—	85bs	—	-25	F.d. krigare av blandad dúnadanhärkomst
Tharadoc	5	32	IN	20	Nej	—	25st	—	10	Svartnúmenórisk trollkarl. 30 KP. Kan *Ljusets, Eldens* samt *Vattnets Lag*. 30 KP. x3 ring.
Gulthuin	8	86	IN	30	Nej	—	78st	36Mb	15	Svartnúmenórisk andebesvärjare. Kan alla andebesvärjarnas listor. 48 KP. x2 stav med +30 Mörkerblixtar.
Ariks	4	82	RB	15	Ja	—	88bs	40do	0	Öströn krigare
Terision	3	36	IN	25	Nej	—	30do	50do	20	Umbarspejare
Vakt 1	2	30	ML	10	Ja	—	35bs	30sp	10	Krigare
Vakt 2	2	34	ML	15	Ja	—	40hb	34lb	5	Krigare
Vakt 3	1	25	ML	20	Nej	—	30ks	40lb	15	Krigare
SLP I "STRANDENS SKUGGA"										
Avram	6	55	ML	20	Nej	—	55bs	25sl	10	Dúnadanspejare
Celgor Celgor finns beskriven i 4 stadier, beroende på hur länge han varit fri:										
Celgor I	8(26)	120	IN	80	Nej	—	20kr	—	45	Trollkarl
Celgor II	12(26)	180	IN	100	Nej	—	40kr	—	45	
Celgor III	18(26)	200	IN	120	Nej	—	50kr	—	50	
Celgor IV	26	220	IN	150	Nej	—	80kr	—	60	
	156 KP. Kan alla trollkarlarnas besvärjelselistor.									
ÖVRIGA SLP I BAR-EN-TINNEN										
Aderil	3	40	IN	5	Nej	—	30st	10sten	5	Dúnadanspejare av lägre börd
Arondil	5	56	IN	10	Nej	—	60st	40do	10	Norrön/eriadorisk krigare
Boranas	9	110	RB	20	Ja	—	105bs	85kl	10	Dúnadankrigare
Darana	4	32	IN	10	Nej	—	65ks	40ab	5	Kvinnlig dúnedainsk krigare
Deniel	3	20	IN	15	Nej	—	30kl	—	5	Kvinnlig eriadorisk krigare
Doramir	6	90	HL	10	Nej	—	90sy	30lb	5	Dúnadankrigare av blandad härkomst
Iderion	3	30	IN	10	Nej	—	50st	—	5	Dúnadankrigare
Jeirn	2	30	IN	10	Nej	—	35st	20sten	5	Eriadorisk spejare
Lamarod	4	25	IN	5	Nej	—	20st	—	10	Eriodorisk trollkarl
Laren	2	31	IN	15	Nej	—	15kl	10kl	15	Kvinnlig rohirrisk krigare
Lyana	4	26	IN	20	Nej	—	15do	20do	10	Kvinnlig dúnadan-andebesvärjare. Alla andebesvärjarlistor
Mirenil	3	32	IN	15	Nej	—	40ks	20ab	5	Lägre dúnadanspejare
Orinas	5	85	RB	10	Ja	—	75hy	90ab	5	Krigare av blandad härkomst
Sahail	2	40	IN	10	Nej	—	25kl	20kb	10	Rohirrisk krigare
Sorandil	4	35	IN	0	Nej	—	20st	—	-5	Rohirrisk krigare
Taraim	4	65	IN	10	Nej	—	50bs	30lb	5	Rohirrisk krigare
Terendil	3	40	IN	5	Nej	—	30ks	40kb	5	Haradrisk spejare
Warris	4	34	IN	5	Nej	—	20st	30do	5	Spejare av dúnadan/rohirrisk börd
Rådsmedlem	4	38	IN	10	Nej	—	20st	—	0	Lantbo. Typisk rådmedlem
Gardessoldat	1	30	ML	10	Ja	—	40bs	20kb	0	Lantbo. Typisk soldat i stadsgardet
Byinvånare	1	20	IN	10	Nej	—	10do	10do	0	Lantbo. Typisk invånare i Bar-en-Tinnen

Not: Förklaringar till vapenförkortningarna finns på ss.23 & 34 i tabellhäftet.

8.3 SLP (EDD)

Namn	KP	SB	Rustn	Sköld	Närstr	Sek/Projekt.	Övrigt
SLP I "FLODENS VÅLNAD"							
Farahail	9	—	IN	—	6 dolk	5 slunga	Jägare
Raenar	15	—	NL	—	10 bredsv	15 t armb	Stråtrövare
Idrazor	13	—	IN	—	14 bredsv	8 l armb	Krigare
Ebarthon	15	1T4	IN	—	19 kortsv	12 dolk	Kvinnlig jägare
SLP I "DEN ÖVERLEVANDE"							
Parigan	3 (10)	—	IN	—	8 kortsv	9 kortb	Jägare. KP angivet både nuvarande & totalt
Sargan	16	1T4	NL	17 MS	17 bredsv	20 l armb	Stråtrövare
Gariac	14	1T4	L	—	13 stav	17 långb	Jägare. Sargans kumpan.
Amadar	15	—	NL	15 LS	19 2-h	13 långb	Stråtrövare. Flodbandit
SLP I "EDAIN-IN-ARTHEDUR"							
Nadhaim	13	—	IN	—	19 bredsv	—	F.d. krigare
Tharadoc	13	—	IN	—	7 stav	—	Trollkarl. Elementarmagi 14, Illusionism 8
Gulthuin	15	1T4	IN	—	18 stav	—	Trollkarl. Animism 17, Mentalism 12
Ariks	14	—	RB	14 MS	20 bredsv	10 dolk	Öströn krigare
Terision	13	—	IN	—	8 dolk	12 dolk	Stråtrövare (Gigant: Pirat)
Vakt 1	13	—	L	10 MS	9 bredsv	8 spjut	Krigare
Vakt 2	13	—	L	12 MS	10 bredsv	9 långb	Krigare
Vakt 3	12	—	L	—	8 bredsv	10 långb	Krigare
SLP I "STRANDENS SKUGGA"							
Avram	16	—	L	—	13 bredsv	7 slunga	Jägare

Celgor Celgor finns beskriven i 4 stadier, beroende på hur länge han varit fri:

Namn	KP	SB	Rustn	Sköld	Närstr	PSY	Övrigt
Celgor I	16	—	IN	—	6 kroks	16	Trollkarl. Elementarmagi 10, Nekromanti 5
Celgor II	19	1T4	IN	—	8 kroks	24	Elementarmagi 15, Nekromanti 10
Celgor III	22	1T6	IN	—	10 kroks	36	Elementarmagi 20, Nekromanti 15
Celgor IV	25	1T10	IN	—	16 kroks	52	Elementarmagi 25, Nekromanti 20

Namn	KP	SB	Rustn	Sköld	Närstr	Sek/Projekt.	Övrigt
ÖVRIGA SLP I BAR-EN-TINNEN							
Aderil	13	—	IN	—	8 stav	5 sten	Köpman
Arondil	15	—	IN	—	14 stav	10 dolk	Krigare
Boranas	18	1T4	RB	19 SS	23 bredsv	19 långb	Krigare
Darana	14	—	IN	—	15 kortsv	10 l armb	Krigare
Deniel	13	—	IN	—	8 klubba	—	Krigare
Doramir	16	1T4	NL	—	20 str-yxa	8 långb	Krigare
Iderion	13	—	IN	—	12 stav	—	Krigare
Jeirn	12	—	IN	—	9 stav	6 sten	Jägare
Lamarod	14	—	IN	—	6 stav	—	Trollkarl. Animism 10
Laren	12	—	IN	—	5 klubba	—	Krigare
Lyana	14	—	IN	—	6 dolk	7 dolk	Trollkvinna. Animism 16
Mirenil	13	—	IN	—	10 kortsv	6 l armb	Köpman
Orinas	15	—	RB	16 MS	17 h-yxa	20 t armb	Krigare
Sahail	12	—	IN	—	7 klubba	6 kortb	Krigare
Sorandil	14	—	IN	—	6 stav	—	Krigare
Taraim	14	—	IN	—	12 bredsv	8 långb	Krigare
Terendil	13	—	IN	—	8 kortsv	10 kortb	Köpman
Warris	14	—	IN	—	6 stav	8 dolk	Jägare
Rådsmedlem	13	—	IN	—	6 stav	—	Lantbo. Typisk rådmedlem
Gardessoldat	12	—	L	10 MS	10 bredsv	6 kortb	Lantbo. Typisk soldat i stadsgardet
Byinvånare	11	—	IN	—	4 dolk	4 dolk	Lantbo. Typisk invånare i Bar-en-Tinnen

8.4 Djur och varelser (SRR)

VARELSE	Rang	Antal	Storl.	Snabbh.	SP	Rust	FB	Attacker	ÖVRIGT
Bergslo	3	2-6	N	MS/MS	70	IN	55	45NKl/30NBe/—	Kattdjur, ofta aggressivt
Blodigel	0	1-30	ML	L/L	4	IN	5	30MLGp/(+blodsug)	Om fäst, suger 1 SP/rd
Delfiner	8	2-20	S	MS/SN	110	IN	50	70NSt/60NBe/—	Intelligent och lekfull
Gråvarg	3	2-6	N	SN/SN	110	ML	30	55SBe/30NKl/—	Aggressivt flockdjur
Gräsand	0	1-10	ML	SN/SN	8	IN	70	10MLGr/—/—	Småvilt
Hajar	3	1-4	S	SN/MS	110	IN	30	85SBe/—/—	Aggressivt rovdjur
Hjort	2	2-20	N	MS/SN	70	IN	40	20NHo/20NTr/—	Inte aggressiv
Kirinkir	0	1-2	ML	SN/GS	5	IN	55	5MLGr/—/—	Små röda sångfåglar
Korp	4	1-5	L	MS/MS	20	IN	50	50LKl/25NKl/—	Intelligent, smått förtrollad
Kungsfiskare	1	1-10	ML	NS/SN	8	IN	60	20MLBe/—/—	Färggrann fjäderskrud
Mordorflugor	0	1-80	ML	MS/SN	2	IN	35	15MLBe/—/—	Ondskefulla parasiter
Mygg	0	3-300	ML	SN/N	1	IN	45	10MLBe/sjukdom/—	20% smittbärare
Nathrach	1	1-2	L	N/BS	25	IN	25	35LHo/gift/—	Revirinriktad orm
Ponny	2	1-10	N	SN/MS	100	IN	20	30NSt/30STr/—	Stabilt lastdjur
Röd örn	6	1-2	M	MS/SN	75	IN	40	70SKl/45NGr/—	Rovfågel, skyr människor
Rördrom	1	1-10	L	N/N	15	IN	30	20LKl/10LGr/—	Liten fågel som jagar fisk
Sothöna	1	1-15	L	MS/SN	15	IN	50	30LBe/—/—	Högljudd vattenfågel
Svartbjörn	5	1-2	S	GS/GS	150	ML	20	65SGp/60SKl/50NBe	Aggressivt rovdjur
Svartkråka	1	5-30	L	SN/GS	20	IN	55	10LGr/10LKl/—	Tycker om blänkande föremål
Tamget	2	1-20	N	SN/SN	60	IN	25	30NHo/15NSt/15NTr	Äter vadsomhelst
Tamhund	1	1-5	L	N/GS	40	IN	40	45LBe/—/—	Ofta vänskaplig, men revirfixerad
Tamkatt	1	1-5	L	MS/MS	50	IN	50	30NKl/20LBe/—	Vanlig bondkatt
Träskorm	1	1-2	L	N/MS	20	IN	60	50MLHo/gift/—	10 nivåns muskelgift
Uroxe	2	1-10	S	N/N	140	IN	20	50NHo/50STr/—	Tamboskap
Vildget	3	1-2	N	SN/SN	60	IN	25	40NHo/30NSt/30NTr	Vig, aggressiv om retad
Vildhäst	4	1-5	S	SN/SN	120	IN	40	40NFä/30NTr/40LBe	Uthålliga, går att tämja

Förklaringar:

Snabbhet: En varelses snabbhet anges som "Förflyttning/Anfallshastighet"

Attacker: "Primär attack/Sekundär attack/Tertiär attack". Varje attack anges som "AB, storlek, anfallstyp". Djuret börjar med ett "primärt" anfall, och, beroende på läget och det primära anfallets framgång, fortsätter sedan med sina sekundära och tertiära attacker, kanske alla i samma SR om föregående anfall gick bra. Alla odöda ignorerar 'omtöcknad'- och 'skadepoäng/rd'-resultat.

8.5 Djur och varelser (EDD)

VARELSE	Antal	STO	Förflyttn	KP	SB	Attacker	Abs	ÖVRIGT
Bergslo	2-6	5	L14	7	—	2 klor,10,1T6/Bett,12,1T6	0	Kattdjur, ofta aggressivt
Blodigel	1-30	0	L1	0	—	Sugmun,10,spec./—	0	Om fäst, suger 1 KP/minut
Delfiner	2-20	22	S20	19	1T4	Ramning,11,1T6/—	2	Intelligent och lekfull
Gråvarg	2-6	6	L16	10	—	Bett,10,1T8/—	1	Aggressivt flockdjur
Gräsand	1-10	1	S6/F30	2	—	Bett,5,1/—	0	Småvilt
Hajar	1-4	25	S20	19	1T6	Bett,12,1T10/—	1	Aggressivt rovdjur
Hjort	2-20	17	L30	17	—	Stånga,4,1T6/Hovar,6,1T6	1	Inte aggressiv
Kirinkir	1-2	1	F30	1	—	Bett,2,1/—	0	Liten röd sångfågel
Korp	1-5	2	F30	5	—	Hugg,10,1T4/Klor,10,1	1	Intelligent, smått förtrollad
Kungsfiskare	1-10	2	S5/F25	2	—	Bett,6,2/—	0	Färggrann fjäderskrud
Mordorflugor	1-80	0	F20	0	—	Bett,1,1/—	0	Ondskefulla parasiter
Mygg	3-300	0	F8	0	—	Bett,2,—/Sjukdom	0	20% smittbärare
Nathrach	1-2	1	L20	2	—	Bett,8,1/Gift	1	Revirinriktad orm. Gift STY 6
Ponny	1-10	17	L26	14	—	Bett, 6,1T4/Hovar,10,1T6	1	Pålitligt lastdjur
Röd örn	1-2	7	F50	8	—	Klor,10,1T6/Bett,6,1T6	1	Skygg rovfågel
Rördrom	1-10	2	F40	2	—	Bett,8,2/—	0	Liten fågel som jagar fisk
Sothöna	1-15	1	F30	2	—	Bett,5,1/—	0	Högljudd vattenfågel
Svartbjörn	1-2	14	L10	13	—	Bett,10,1T6/Kram,12,2T8	2	Aggressivt rovdjur
Svartkråka	5-30	2	F30	3	—	Hugg,6,1/Klor,8,1	0	Tycker om blänkande föremål
Tamget	1-20	5	L12	6	—	Stånga,10,1T4/—	2	Äter vadsomhelst
Tamhund	1-5	4	L16	5	—	Bett,10,1T4/—	0	Ofta vänskaplig, stark revirinstinkt
Tamkatt	1-5	1	L14	3	—	Klor,5,1/Bett,2,1	0	Vanlig bondkatt
Träskorm	1-2	2	L/S20	3	—	Bett,10,1/Gift	1	Gift STY 12
Uroxe	1-10	26	L20	20	1T6	Stånga,11,1T6/ Trampa,15,1T8	2	Tamboskap
Vildget	1-2	5	L14	8	—	Stånga,14,1T6/—	2	Vig, lättretad
Vildhäst	1-5	26	L30	19	1T4	Hovar,10,1T10/Bett,5,1T4	1	Uthållig, går att tämja

Förklaringar—
Attacker: ”Primär attack/sekundär attack”. Varje attack anges som ”Typ, CL, Skada”. Djuret börjar med ett ”primärt” anfall, och, beroende på läget och det primära anfallets framgång, fortsätter sedan med en sekundär attack, kanske i samma SR.

ETT SAGAN OM RINGEN ÄVENTYR

VID DEN STORA FLODEN

ANDUINS VÅLNAD

Bar-en-Tinnen är en sömnig by vid den mäktiga floden Anduin. Men nuförtiden måste de sömniga invånarna hålla sina ögon öppna. En vålnad hemsöker floden om natten och de förståndiga reglar sina dörrar redan vid skymningen. Klarar ni av att möta *Flodens vålnad*?

Men den skräckslagna befolkningen vid Anduin har också andra bekymmer. En yngling kollapsar på värdshusets trappa med en svartfjädrad pil stickande ut ur armen. Hjälper ni honom att besegra sina fiender i *Den överlevande*?

Denna modul innehåller dessa spännande äventyr samt två till: *Edain-in-Arthedur* och *Strandens skugga*. Dessutom får du en kortfattad beskrivning av ett område längs Anduins strand i södra Gondor.

OBS: Detta är inte ett spel i sig: du måste ha tillgång till antingen *Expert Drakar och Demoner* eller *Sagan om Ringen-rollspelet* för att kunna använda denna modul.





001-521